捆绑《动感新势力》创刊号+电击收藏3光盘=诱惑价10元!!

2003
5/6

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第106期

定价 8.4元



送 VCD 电击收藏3

科普园地为发烧友解除疑难
街机摇杆选购指南

GBA音频技术漫谈

特集2 特别策划

2003年的挑战，11位游戏VIP讲述当今业界酸甜苦辣

游戏男性角色性格魅力浅析

高达系游戏的机师复杂关系成为话题！

▼魅力抢先读
魔頣2兵法演义
DOAX浪漫沙滩之旅

▼专题打包走
STARS小组生存档案

▼国产玩家团
VR射手高分891点

为喜欢刨根问底的玩家打造全新栏目
RPG幻想辞典(东洋篇)
讲述玄幻离奇的神怪世界

攻略怒涛研究
炼金术士·玛丽、艾莉与娅丽丝
魔頣2一期通透彻底研究
王国之心最终版
装甲核心3·寂静战线
洛克人EXE3/无尽的沙加
彼岸花/蜘蛛人/龙珠Z
胜利十一人6 FINAL版

▼新闻分析
2002年末商战内幕大起底!!

▼当期新闻劲报
诺基亚公布最新掌上游戏终端
N-Gage问世意欲挑战GB家族!!

无双报道

工作室5古拉姆纳托的炼金术士
灵魂能力2/光明之魂2
FFX-2/樱大战·热血青春
混沌军势/DekaVoice
时间危机3/黑客帝国/光环2
战士之刃/飞吧！高尔夫
第二次机器人大战α/Z.O.E2

双杂志+双光盘 特价 10元

CAPCOM®




PlayStation®2
与恶魔共舞
DEVIL MAY CRY 2
2003.1.30发售
DVD两枚组价格：7800日元
www.capcom.co.jp/devil2/

电软六人手记
编辑手札

本期合刊加送《动感新势力》创刊号，只卖10元，真是超值特价！也算是编辑部新春为广大读者奉献的一份大礼。随着游戏发售旺季的到来，想了解游戏的最新动态，请一定关注双周刊《电软》！

风林



■ 我回来啦——这是上班后最想对自己工作PC说的话……

■ 由于【太鼓达人】货源紧张，风林“敲敲打打过大年”的想法破灭……

■ 曾经迷茫过，也曾经看别人迷茫着，匆匆忙忙的生活节奏也许并不是天性懒惰的人类能够承受的。为了自己的目标，为了自己的理想，亦或是……

■ 写这段的时候，美对伊的动作又进一步。看来这一劫是难逃了。世界上的战争一天比一天多，“和平”在一部分人眼里怕只是口号与借口，对更多人来说是理想与幻觉。

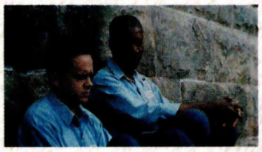
■ Xbox Live套装入手，PSO上线必须。今后网络是大趋势，本期闯家特选人气制作人谈及看法，另有大量精彩话题。

天师



■ 大家好，这次推荐的片子是《肖申克的救赎》（黑人影星FREEMAN要注目）。另有《纽约黑帮》，影帝丹尼尔·戴·路易斯最高。

■ 天语把GBA给卖了，VF4EVO大摇杆的钱到位。在游戏店看到索尼旗舰HDTV贵翔，很大。然而CRT淘汰在即，其后继者乃是等离子无疑！大年初三俺去天津的两家商场，又看到松下等离子，42寸的4万RMB出头儿，对比度甚好(赞)，色纯稍逊，报载其竟卖到断货。而采用富士通日立(FHP)等离子板的品牌，目前国内能买到的有三洋。据新浪网报道，北京国美的松下、LG、SANYO三品牌的PDP正在脱销中。用等离子看DVD、玩游戏最适，高清CRT和大液晶都不如它。



宇部



● 春节除了去远郊玩了两天，其余时间均在家中度过。本想节前就能入手GC版《we6F》，哪知一等就是将近五六天，实在不爽 。

● 假期印象最深的就是看的两部电影——《哈利波特2》和美版的《午夜凶灵》（DVD），前者是在北京的一流影院欣赏的，感觉比前一集强很多（尤其欣赏老校长的造型与配音）。虽然片长两个半小时，但全无令人昏昏欲睡的拖沓感。后者是照着日版翻拍的，恐怖感有所降低（主要因为宇部胆小，不敢在晚上观看）。

PERFECT

■ 与元旦一样，春节也在平静中度过，其实事先是有些打算的，但是无奈实施起来困难重重。

■ 虽然《终结者3》在我国很有人缘，不过个人认为今年真正值得期待的电影是《黑客帝国2》。

■ DVD碟报新片推荐：“剧场版变形金刚”（收录擎天柱之死和宇宙大帝的毁灭）、“纽约黑帮”（好莱坞顶尖美工，布景效果一流）、“圣斗士冥王片”（目前已出了前两集，童虎与史昂在白羊宫会面）。另外向大家力荐《肖申克的救赎》和《魔鬼代言人》两部老片，尤其是后者，艾尔·帕西诺与基努里维斯联袂打造——“虚荣是我的原罪”！



■ 本期推出业界VIP专访，敬请关注！

星尘大海

■ 过年在家感觉被父母养胖了不少，现在身形迟缓中。

■ 同学会上见到了一些多年未见的好友，发现过去的清纯女生现在已为人母，感叹岁月无情。

■ 由于一段时间的修心养性（其实是吃喝嫖赌），直接后果是导致与人对切时杀气大减，决定以后每天回家虐待家中小狗一小时以培养士气。



■ 豪华版《仙剑2》入手，据传中关村炒作得极为火爆，庆幸300元人民币价格合理到家（苦笑）。

■ 继续在羊年里“三羊开泰，格斗之王”（再苦笑）。

MASCAR

★ 今年的春节在一片平静的气氛中度过了，对于这份难得的假期，MASCAR把大部分时间都花在了闷头大睡上，并且连续6年观看春节联欢晚会的时间均为0分0秒。

★ MASCAR评出了去年世界足球的最佳阵容：守门员卡恩，后卫罗·卡洛斯、内斯塔、里奥·费迪南德、齐沃，中场巴拉克、维埃拉、贝克汉姆、里瓦尔多，前锋维埃里、罗纳尔多，教练米卢蒂诺维奇。

★ 由于工作繁忙提前上班，错过了同学聚会，在这里对所有关心和支持我的老同学们拜个晚年。



↑MASCAR已经好久没有制作模型了，这款在国庆阅兵式上闪亮登场的98式主战坦克不知道可否买到高精度模型。



封面：死或生 霞

电子游戏软件 GAME SOFTWARE CONTENTS

VOL.106-107 2003/5-6

爆浆新闻

P43 业界VIP语录完全网罗 2003年的挑战

按照每年的惯例，本刊将在2003的新春之际为大家带来处在风口浪尖的11家游戏厂商的直接采访。这次介绍的11家厂商同时也是2002年日本软件总销量的前11位，采访内容包括各社2002年的自我总结和对2003年的展望。相信大家在阅读后一定会对动荡的2002业界和各家公司的现状有更加清晰的认识。



彻底攻略

魔颤2 PS2最强动作游戏双DVD一期完美爆机……52
彼岸花 "弟切草"姊妹恐怖小说大作剧情攻略……57
装甲核心3 寂静战线 机师专用游戏最新作迅猛出击 基本解析……60
炼金术士 玛丽、艾莉与娅丽丝 道具RPG研究攻略全面研究……78
蜘蛛人 电影 好莱坞超级大片席卷游戏平台 全攻略……82
龙珠Z 传奇卡通最新格斗作品 全人物全剧情曝光……84

无双报道

最终幻想X-2……10
炼金工作室5……12
樱大战 热血青春……14
光明之魂2……16
第二次超级机器人大战α……18
OPERATOR'S SIDE……20
太鼓达人……22
灵魂能力2……24
飞吧！高尔夫……25
混沌军势……26
DekaVoice……27
战士之刃……28
Z.O.E.ANUBIS……29

特别策划

男性角色的魅力……98

游戏研究所

实况足球6最终版……36
王国之心最终混合版……38
无尽沙加……39
洛克人EXE3……40

科普园地

科普之声……72
街机摇杆选购指南……73
GBA音频技术漫谈……74

格斗天书

马里奥A3……76
我们一直在努力……77

其它栏目

编辑手札……2
目录……3
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……8
编辑点评……33
闯关族的家……62
大墙画廊……67
秘技天地……94
漫画欣赏：创造球会2002……96
GAMEBAR……100
新作发售情况表……104
东游记……105
流行巴士GO……106
龙哥热线……108
游戏新作情报……110
RPG幻想辞典……112

GAME INDEX

PS2

最终幻想X-2……10
炼金工作室5……12
樱大战·热血青春……14
第二次超级机器人大战α……18
OPERATOR'S SIDE……20
太鼓达人……22
灵魂能力2……24
飞吧！高尔夫……25
混沌军势……26
DekaVoice……27
战士之刃……28
Z.O.E.ANUBIS……29
实况足球6最终版……36
王国之心最终混合版……38
无尽沙加……39
魔颤2……52
装甲核心3 寂静战线……60
蜘蛛人 电影……82
龙珠Z……84
国际明星足球3……108
钢铁之咆哮2……109
黑客帝国……109

XBOX

灵魂能力2……24
纽约计划2……108
HALO 2……108
越南勇士……109

GC

灵魂能力2……24

GBA

光明之魂2……16
洛克人EXE3……40
彼岸花……57
炼金术士 玛丽、艾莉与娅丽丝……78

AC

宇宙巡航机5……108
时间危机3……108

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话： (010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话： (010) 64472177
广告部电话： (010) 64472180
广告制作： (010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

本期新闻眼统计时间
1月16日～2月13日

卷首特评 SCOOP!!

年末销售情况完全比较,PS2胜出,XB成长,GC出局!?
2002年末商战内幕大起底!!

圣诞商战并不是那么热闹的结束了。

这场主机争夺战毫无悬念。家用主机方面，PS2轻轻松松地赢了，把其他两个对手远远地抛到了身后；便携式主机方面，GBA随随便便地胜了，反正它也没有实际意义上的对手。总之，该赢的赢了，该输的也就输了，一点也没超出人们的预料。

圣诞商战解开了最后一个可以勉强称为悬念的谜：那就是GC到底会不会出局。而实际的结果无论任天堂迷们怎样不屑一顾，事实总是无法回避的。


←流年不利的游戏方糖。

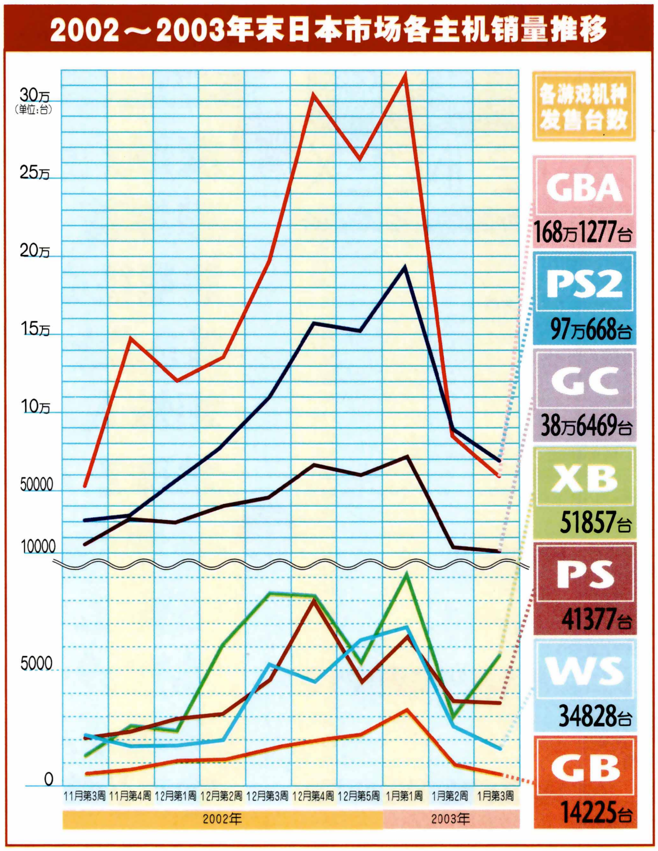
GC是此次商战的失败者。

圣诞后传来了两条不大不小的消息，先是EA Sports宣布退出GC，然后是Sega Sports。这两家公司的退出也意味着GC失去了在美国市场的有利支持，而这是与美版GC销售不畅密切相关的。没有强力的体育游戏,GC在美国的前景更是无法预料。

而欧洲方面，事实上圣诞前后GC曾一度卖得不错，但是在微软的强力打压下最后仍然回到了老三的位置。欧洲的几家大软件商们虽然还暂时没有关上对NGC的大门，但是态度也已经开始变得比较暧昧。看看Ubi、Infograms这些公司的移植态度，在他们的列表上有着Xbox或者PS2 exclusive的游戏，但是却永远没有NGC的。而且就算"全平台制霸"的东西，也是最后才轮到GC的头上。商人以利益为先，这样的市场策略已能够说明一切问题。

在本土，把Xbox踩在脚底的GC，自己的日子也没能好到哪里去。塞尔达圣诞之后未过百万,而CAPCOM原本宣布的几个《杀手7》、《幻侠乔依》之类的GC专有游戏,也忽然改称是跨平台的作品了。从日本业界内传来的消息称，除了CAPCOM以外，其他的软件商已纷纷开始修订自己的GC软件计划，GC游戏发售表将越来越显得单薄。

大船要沉的时候，嗅觉敏感的老鼠是第一批撤离的旅客，GC的现状也是如此。任天堂在电视游戏主机方面的境况，正逐渐变得有点像以前的SEGA。当然，让任天堂迷们心安的，是它还有一个战无不胜的掌机和口袋妖怪，然而这个优势究竟还能够支持多久，那就很难说了。



文/特约记者 王骏生　※以上数据来自日本《周刊FAMI通》2003年2月14日号。

TALKING

任天堂绝不会退出家用机市场
社长岩田聪发表豪言壮语辟谣

本刊日本专讯　由于GC在去年的销量比事先预想的1000万台下降了一成，许多第三方开发的大作无法热卖，所以最近业界一直流传着任天堂即将淡出家用机市场的传言。为此任天堂社长岩田聪在1月底召开的记者发布会上出面辟谣，并做出了"除非任天堂不复存在，否责绝不退出家用游戏机市场"的坚定承诺。同时，岩田聪也就GC后续主机的情况也进行了简要说明，岩田表示，GC陷入苦战的原因之一就是由于发售时间太晚，如果它和其它主机同时发售的话那么现状就完全不同。所以任天堂的下一代主机一定要和其它公司的主机同期发售，就算被别人捷足先登，任天堂也不会错过圣诞节这个黄金档期。


↑在去年走马上任的任天堂新社长岩田聪。

←尽管GC发售还不到两年,但是人们已经开始关注GC后续主机的情况了。

在互联网广泛流传的GC2外观假想图!



↑这是某法国网站公布的GC2假想图，流线型的外观十分前卫。主机底盘四角的圆形结构和正方的整体感觉好像是N64与GC的融合体。此外机体正上方的"C"形凹槽也颇为引人瞩目。右图为不同颜色GC2假想图，摆在一起显得非常鲜艳!



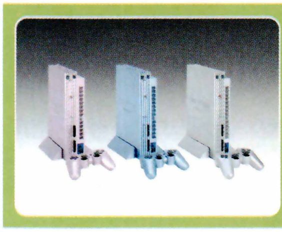
SCOOP

PS2全球出货量突破5000万 索尼叱咤业界，老大地位无争

本刊综合消息　结束辉煌的圣诞攻势后，索尼于1月16日再次发表豪言壮语：截止1月15日，PS2的全球出货量已突破5千万台。其中日本为1253万台，北美2148万台，其余的1602万台则产自欧洲。

PS2于2000年3月4日在日本首发，2年零10个月之后出货量达到5千万台，是同期PS主机出货量的2.1倍。而与硬件普及相对应的是，在世界范围内PS2软件的数量超过1500款，总出货量更高达3亿套。（截止去年底，PS2软件的开发工具也卖出了1万5千套）

网络方面，PS2网络配件在日本的出货量约19万套，北美出货量约40万套，而欧洲和韩国的网络计划也将在今年春陆续展开。



为纪念PS2全球出货量突破5000万台，索尼在1月31日公开了“银白色”、“樱花色”和“水蓝色”三种春季限定版主机颜色，其中银白色主机在2月13日率先发售，樱花色(粉色)和水蓝色主机则要等到稍后一些的2月20日推出。三部限定版PS2的价格都是25000日元，目标销量50万台。

SOFTWARE

《格斗超人》涉嫌亵渎宗教 微软下令全球范围紧急回收

本刊综合消息　正当XBOX势头渐起，欧美销量反超GC的时候，一则涉嫌亵渎宗教的事件又把魔盒推向了尴尬境地。

微软于2月6日宣布，由于XBOX游戏《格斗超人》中带有侵犯伊斯兰教的表现，公司决定停止出货该游戏，并立即从已经发货的小卖店中回收成品。据悉，《格斗超人》的背景音乐中引用了一段伊斯兰教的《古兰经》，虽然开发人员在测试阶段决定删除这段内容，但是由于工作疏漏，部分软件中仍保留了对伊斯兰教不敬的表现。对此，微软不得不做出在全世界范围回收该游戏的决定。



↑《格斗超人》的精彩的演武画面。

《格斗超人》是微软旗下梦工厂小组开发的格斗游戏，描述了武斗家在暗黑街的战斗。据日本“媒体创造”的情报，该游戏已经在日本卖出了约17000套。而且由于微软的回收令，《格斗超人》变得奇货可居，原本定价6800的游戏已经被炒到了9000日元。

HARDWARE

诺基亚公布全新掌上游戏机 N-Gage挟强大功能挑战新领域

本刊日本专讯　2月5日，我国玩家非常熟悉的手机开发商诺基亚向全世界宣布：一部由他们开发的全新掌上游戏终端——Nokia N-Gage(简称N-Gage)即将在2003年末发售。由于N-Gage不仅具备手机功能，更大大强化了游戏功能，创造出了媲美手掌机的游戏画面，因而在游戏业界也吸引了不少人的眼球。



根据诺基亚在新闻发布会上公开的情报，N-Gage具体规格如下：

- 尺寸：133.3mmx69.7mmx20.2mm
- 重量：137g
- 屏幕：彩色液晶TFT屏幕
- 解析度：176×208
- 最大发色数：同显4096色
- 操作系统：Series 60 BLACK FORM与Symbian OS
- 除游戏和手机的其它功能包括：对应GSM（900/1800/1900）GPRS、可以通过USB连接电脑下载音乐等资料、可以播放MP3/AAC声音文件和FM广播、收发电子邮件、浏览网页。
- 电池使用时间
  通话：2～4小时(视不同音量而定)
  游戏：3～6小时(视不同游戏而定)
  播放音乐：8小时
  播放收音机：20小时
  待机：150～200小时



目前，已经有许多我们耳熟能详的游戏软件厂商已经宣布了对应N-Gage的游戏，其中包括世嘉的《Sonic N》、《超级猴子球》、《噗呦噗呦》、《VR网球》、《世嘉拉力》；TAITO的《泡泡龙 VS》和《太空侵略者》以及EIDOS的《盗墓者》等20余款游戏。

N-Gage的游戏采用收费下载的方式，诺基亚希望以此树立手机游戏的新标准。

记者随笔

N-Gage，诺基亚的野望！

诺基亚终于出掌机了。

但是在盛气凌人的GBA面前，N-Gage究竟能掀起多大的波澜还有待时间的验证，起码对游戏迷们而言N-Gage还远远不是娱乐的必需品。

不过，诺基亚所要面对的，恐怕并不是所谓的游戏迷们，而且，它可能从来也没把GBA当作自己的对手。这个靠做鞋子起家的移动通讯巨人，正在试图寻找一个新的经济增长点，而其最大的希望，就是建立起一个手机游戏平台的新标准。

从某种意义上讲，手机游戏才是最大的移动游戏市场，因为它毕竟依托在一个如今已成为生活必需品的硬件之上，而且无论是基数还是增长量都已相当可观。另外，手机的无线网络功能目前已得到极大的发展，随着WCDMA与CDMA2000技术的普及，无线宽带上网使得大数据量上传、下载对手机来说已经是相当简单的一件事了。

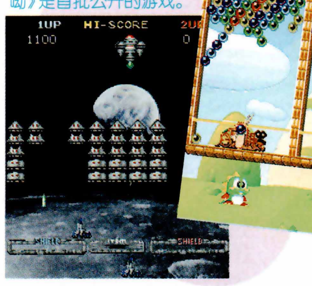
不过，虽然目前最新的手机游戏已具备了不逊于GBA的色彩、音乐、音效甚至解析度，但游戏的速度、内容和操控仍然受到硬件的极大制约——目前的手机毕竟仍然是以通信为主。比如射击名作“雷电”在手机上的速度只有一秒一帧左右，而就算是最新的DoCoMo手机游戏也没能很好地解决帧数、卷轴这些最简单的问题。

所以，诺基亚介入掌机市场的目的非常清楚：趁着手机游戏平台尚未有定论的时候制定自己的规格，从而成为手机游戏的王者。就像索尼彻底改变了人们对家用游戏的认识那样，诺基亚也正在试图改变用户对掌机游戏的看法——当然是否能够像索尼那样成功就难说了。

想一下也觉得会很有趣：如果贪吃蛇都要收费的话，诺基亚恐怕很快就会变得和任天堂一样富裕了。

（本刊特约记者：王骏生）

↓→TAITO的《太空侵略者》和世嘉的《噗呦噗呦》是首批公开的游戏。



HARDWARE

神奇“幻影”意欲加盟主机大战 美国公司公布最新家用游戏主机

本刊美国专讯　尽管索尼、微软、任天堂的三国争霸已经进入胶着状态，但是电视游戏业的丰厚利润仍旧对许多公司充满诱惑。

最近，一家位于美国佛罗里达州高科技公司Infinium Labs就发表新闻宣称，他们正在研制一部以宽带网络机能为主要卖点的新主机“幻影”(Phantom)，意欲挑战微软、索尼和任天堂这三位业界巨头。“幻影”的开发商Infinium Labs称，作为一种战略性商品，他们对Phantom充满信心，公司计划在今年3月公布主机外形，11月在美国正式发售。



←新主机的概念设计图。

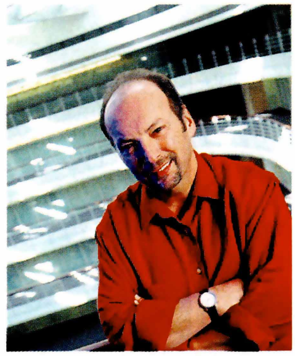
目前有关幻影的传闻很多，根据Infinium Labs官方发布的消息，新主机将主要具备以下特征：机能是目前家用机中最强的；面向PC玩家和专业玩家；强劲而完善的宽带网络功能；玩家可以下载获得最新软件等。

EVENT

美国世嘉COO皮特·摩尔辞职 微软抛出橄榄枝吸纳精英

本刊美国专讯　美国SEGA首席运营官(COO)皮特·摩尔(Peter Moore)在今年初向日本总部递交了辞呈。据悉，皮特·摩尔辞职后将进入微软担任市场营销部门的副总裁，负责微软家庭娱乐部门的整体销售和市场营销，而其在SEGA留下的空缺将由SEGA总公司的香山哲代任。

皮特·摩尔加入SEGA之前曾在锐步担任全球体育部副总裁，已在市场营销方面有20年以上的从业经验，对于SEGA在全球范围内的业务发展起到了不可替代的作用。他进入SEGA后任高级副总裁，由于其对DC早期的推广做出了卓越贡献，后被提升为美国SEGA首席运营官。


←前任美国SEGA首席运营官(COO)皮特·摩尔。

据知情者透露，皮特·摩尔离开SEGA是因为受到了微软抛出的橄榄枝的诱惑，微软看中皮特·摩尔在游戏产业丰富的营销经验，希望以此进一步提升XBOX的实力。

TALKING

比尔证实微软银弹蓄势待发 收购传闻飘荡业界，难辨真假

本刊日本专讯　自2002年以来收购传闻就一直在游戏业界暗流涌动。最近又有来自互联网的消息说，微软创始人比尔·盖茨在接受欧洲游戏媒体采访时宣称：他们仍会把收购吸纳软件商和开发组作为强化自身的主要手段，而且有可能在近期斥资5.6亿美元收购某日本大牌游戏厂商。据本刊驻日记者发回的报道，目前许多日本BBS都流传着微软收购NAMCO或SEGA的传闻，但是日本游戏公司从业人员认为微软一举兼并大牌厂商的可能性并不大，比较可行的方式是购买厂商的部分股权，以达到逐步控制软件商的目的。

SCOOP

游戏主机价格战愈演愈烈 游戏方糖效仿魔盒变相降价

本刊美国专讯　继XBOX出台买主机送软件的促销活动后，遭到PS2和魔盒高压的GC也开始变相降价。

美国任天堂在当地时间2月6日宣布，自2月9日起凡购买GC主机的玩家都可以免费获赠《马里奥聚会4》、《生化0》、《银河战士》、《火狐大冒险》中的任意一款游戏。鉴于GC在美国的零售价是149.95美元，附送软件单独出售的价格是49.95美元，开始“买一送一”活动后，GC的价格实际上已经降到了100美元。此外，《路易鬼屋》、《PIKMIN》等一些老游戏的价格则会也由原先的49.95美元降低到29.95美元。



SCOOP

游戏业的重心已经向西方倾斜 2002年全美游戏业销售额创新高

本刊美国专讯　根据美国最权威的调查机构NPD GROUP于1月27日发布的数据，2002年北美家用游戏市场的销售总额再创新高，较2001年94亿美元的历史高点增长了近10个百分点，达到空前的103亿美元，年销售额首次突破百亿大关。

NPD的调查报告指出，虽然游戏主机的销量比2001年增加了10%，但是由于主机频繁降价，去年硬件市场的实际销售额比前年降低了4%，为35亿美元。不过软件和周边的销售情况良好，带动整个市场的成长。去年美国家用游戏的软件总销量比前年增长了15%，销售额也递增了21个百分点。而游戏周边的年销售额也比前年上升了9%。


←横行霸道是全球最畅销的PS2游戏。

2002年美国10大畅销软件排名

序	游戏名称	厂商	累计销量
1	横行霸道：罪恶都市	ROCKSTAR	4,446,677套
2	横行霸道3	ROCKSTAR	4,389,718套
3	GT赛车3	SCE	2,708,968套
4	MADDEN NFL2003	EA	2,412,996套
5	光环	Microsoft	1,846,011套
6	荣誉勋章·史上最大作战	EA	1,480,273套
7	蜘蛛人	ACTIVISION	1,193,023套
8	王国之心	SQUARE	1,190,152套
9	超级阳光马里奥	任天堂	992,703套
10	模拟人生4	EA	971,176套

※以上数据由美国NPD调查机构提供。

EVENT

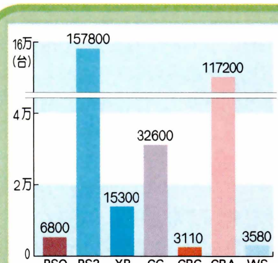
北美没有DQ情结，ENIX关闭美国分部 美版游戏转由合并伙伴SQUARE代理

本刊日本专讯　鉴于DQ系列在欧美市场的影响力几乎为零，ENIX日前决定关闭其在美国的分部。

其实自去年ENIX和SQUARE发布合并消息后，美国ENIX的人才流失状况就日趋严重，美国ENIX也一度成了名义上空壳，几乎没有任何业务发展。

根据日本ENIX总部的消息，由于公司即将与SQUARE在今年合并，所以在ENIX美国分部关闭后，公司推出的美版游戏将转由SQUARE代理发行，今后ENIX将借助SQUARE的品牌和实力拓展欧美市场。

日本硬件双周销量统计



统计时间：2003.1.13—2003.2.2

●圣诞过后PS2重返榜首，其间热门游戏《魔颤2》的首发销量是30万套，表现不如前作。托MM排球的福，XBOX开始触底反弹。而PSO、GB和WS已经不是人们关注的焦点，估计在GBASP的发售后，GB和WS的销量还会继续下跌。

SCOOP

游戏方糖不合西方人口胃 GC在三国大战中处于下风

本刊综合消息　背负着任天堂重振家用机市场的GC，其现状更加令人忧心。从目前第三方的统计数据看，除了在日本GC可以把XBOX踩在脚下以外，在欧美和澳洲GC都处于三国大战的末尾，翻身看来还有一段长路要走。

从去年12月开始，美国XBOX突然发力，销量成功赶超GC；英国市场，XBOX在今年1月里的周销量一般保持在5000台左右，而GC的销量甚至不足魔盒的1/2，比PS2的15488台更是差之千里；澳洲GC的情况同样非常惨淡，今年1月的周销量大约是1500台，可是XBOX则高达12000台。作为日本传统的游戏老铺，GC的低迷状况已经令山内家族伤透脑筋。尽管任天堂一直标榜GC软件的销售很成功，但是这只局限于任天堂自己开发的游戏，大部分第三方的软件销量都低于预期。很明显，如果任天堂不能尽早的让GC走出低谷的话，硬件的销售迟早会制约软件的销量。

目前，美国GC已经开始变相降价和发售廉价版软件。任天堂除去进一步确立价格优势外，更准备借助GBA与GC的连动，推出新类型的互动游戏，利用自己在掌机市场的号召力拉抬GC的销量，不过具体成效现在还不得而知，或许任天堂在家用机市场的尴尬局面只有等待手掌机来挽救吧。



SOFTWARE

鬼舞者3、FF12即将发表 业内人士透露大作新动向

本刊日本消息　据截稿前的最新消息，日本著名游戏杂志《ドリマガ》的相关人士对媒体透露，近期将有多款让玩家牵肠挂肚的大作公布。这其中包括：计划在3月发表的《鬼武者3》、《最终幻想12》、《天外魔境3》，以及计划在本届AOU展上发布的《VF4 EVO》最新版本和《机动战士Z高达》。

目前上述消息还未得到各厂商的官方证实，但是据记者推测可信度应该很高。

SCOOP

PS2圣诞大捷助索尼集团获利成长 业内人士强调现代化管理是制胜先决

本刊综合消息　索尼于近日公布了2002财年第三季的财务报告，该报告显示索尼集团在本季度的营业利益为717亿日元，比去年同期增长了7.9%，明显超出预期。索尼方面的发言人称，上调财务预算主要得意于公司在游戏市场的惊人表现，去年11至12月间，PS2的销量比前年同期激增了24%，达到850万台。



↑现代的索尼造就了流行的PS2。

此外，业内分析家同时强调，索尼集团的成长与其现代化的管理结构密不可分。目前索尼集团的管理结构已经由传统的“整体审核型”日式结构成功转型为“部门独立主管”的现代化管理结构。索尼总裁出井伸之对此表示，全新的管理模式将极大限度地提高索尼内部的沟通效率，可以给予股东足够的安全感和更强的投资信心。

ACCESSORY

SQUARE继续蔓延FF势力 DIGICUBE发布新颖周边诱惑玩家

本刊日本专讯　史克威尔下属的流通会社DIGICUBE在1月31日公布了3款与FFX-2相关的游戏周边，这其中包括一对枪形手柄、PS2专用台灯和带有FFX-2角色设定的8M记忆卡。目前上述3种别出心裁的周边产品已经开始接受预约，并定于3月13日与FFX-2在同一天发售。

另据日本《周刊FAMI通》报道，FFX-2的首批出货量为100万套，该游戏目前位列FAMI通期待榜首位。



■FFX-2专用枪形手柄

HORI公司开发的PS2周边。外形与FFX-2的女主角尤娜所使用武器完全相同，玩家可以双手持枪攻击画面中的敌人。控制器上配有与标准PS2手柄相同的按键和振动机能，对应其它光枪游戏。价格12980日元。



■FFX-2 8M记忆卡

能够分别对应PS2横竖摆放的专用台灯。支撑PS2的两端部分刻有FFX-2的LOGO（连体铅字），可以利用附送的USB连线与PS2主机连接。接通电源后，LOGO会亮蓝灯。



■FFX-2台灯

能够分别对应PS2横竖摆放的台灯。支撑PS2的两端部分刻有FFX-2的LOGO（连体铅字），可以利用附送的USB连线与PS2主机连接。接通电源后，LOGO会亮蓝灯。

新闻短波

★比尔·盖茨日前在接受媒体采访时表示，他对目前XBOX力压GC跃居业界次席的成绩感到非常满意，而随着Xboxlive的普及，XBOX会逐渐显露出索尼无法企及的优势。

★任天堂传奇制作人宫本茂在接受《周刊FAMI通》时透露，继去年底发售的“风之韵”后，他还准备在今年再制作一款塞尔达新作。

★与许多人的预想一样，BANDAI在PS2上推出的动作游戏《龙珠Z》即将移植GC。根据EB方面的消息，该游戏预计在今年第三季度上市，由infograms代理发行。

★ENIX宣布，DQM最新作《旅团之心》将于3月29日率先在日本发售，对应机种GBA。

★来自日本GameLabo的报道称，他们在采访去年宣布合并的SQUARE和ENIX的员工时，发现其中的许多人都对这次合并表示不满。据两家公司的员工反映，他们事先根本没有听到任何关于合并的消息，公司高层也没有咨询他们的意见。为此部分员工准备提出辞呈，离开公司另立门户。

★著名忍者游戏《天诛3》已决定推出漫画版，首期连载将于3月12日在日本杂志月刊《少年ガンガン》上发表。

★据相关机构的统计，GBA招牌RPG《黄金太阳》已经在美国卖出了100万套，制作人高桥宏之对此的评价是“这样的成绩纯属侥幸”。

★任天堂最近提醒玩家，GBA进化主机GBASP将无法支持部分GB游戏，这其中多是一些卡带中内置传感器或震动包的特殊游戏，如GB的《咕噜咕噜卡比》和《口袋妖怪弹珠台》。

★美国某游戏杂志称，即将发售的XBOX动作游戏《忍者龙剑传》中将出现“死或生”中的经典角色，不过该消息尚未得到官方证实。

★从美国KONAMI得到的消息称，在我国期待度极高的GBA恶魔城最新作《悲伤的咏叹调》将于今年5月8日发售。



←由小岛文美绘制的恶魔城插画。

中国电玩榜

本期公告：

1. 这次大家见到的就是合刊的排行榜统计了，是否觉得票数惊人呢？这段时间游戏市场最大的看点莫过于一堆游戏名作的持续热卖，而一堆令人倍感振奋的大作公布也是看点所在。

2 统计截止共收到有效选票3485张。

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA

类型：RPG

厂商：NINTENDO

其他：—

计票：889

2 生化危机

上期 4



机种：GC

类型：AVG

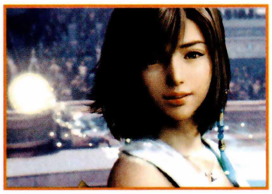
厂商：CAPCOM

其他：—

计票：788

3 最终幻想10

上期 2



机种：PS2

类型：RPG

厂商：SQUARE

其他：—

计票：787

4 最终幻想8

上期 3



机种：PS

类型：RPG

厂商：SQUARE

其他：—

计票：691

5 合金装备·索利德2

上期 7



机种：PS2

类型：ACT

厂商：KONAMI

其他：—

计票：397

2003年第5·6期(统计时间2003年1月16－2月15日)

6	莎木2	机种:DC	类型:FREE	厂商:SEGA	其他:—	373
7	口袋妖怪·蓝宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	372
8	口袋妖怪·红宝石	机种:GBA	类型:RPG	厂商:NINTENDO	其他:—	355
9	超级机器人大战R	机种:GBA	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	327
10	火炎纹章·封印之剑	机种:GBA	类型:SRPG	厂商:NINTENDO	其他:—	267
11	鬼武者2	机种:PS2	类型:AVG	厂商:CAPCOM	其他:—	251
12	真三国无双2	机种:PS2	类型:ACT	厂商:KOEI	其他:—	234
13	恶魔城·月下夜想曲	机种:PS	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	233
14	实况世界足球·胜利十一人6	机种:PS2	类型:SPG	厂商:KONAMI	其他:—	223
15	超级机器人大战OG	机种:GBA	类型:SLG	厂商:BANPRESTO	其他:—	219
16	宿命传说2	机种:PS2	类型:RPG	厂商:NAMCO	其他:—	189
17	生化危机3·最终逃脱	机种:PS	类型:AVG	厂商:CAPCOM	其他:—	186
18	塞尔达传说·风之韵	机种:GC	类型:ARPG	厂商:NINTENDO	其他:—	177
19	恶魔城·月之轮回	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	172
20	恶魔城·白夜的协奏曲	机种:GBA	类型:ACT	厂商:KONAMI	其他:—	168

12月23日～1月5日

各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	1.0%
PLAYSTATION2	44.8%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	39.8%
GAMECUBE	14.4%

1月6日～1月12日

各主机的游戏销量比例

PLAYSTATION	0.0%
PLAYSTATION2	52.6%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	36.6%
GAMECUBE	10.8%

★PS2作为毋庸置疑的主机大战优胜者,在马年之末羊年之初一干强作的支持下游戏销售渐入佳境,PS及其对应游戏的淡出以及XBOX日本发卖的失败已是不争的事实,一月中旬的游戏市场明显地被索尼和任天堂瓜分。但大家可以看到GC游戏的销量有下滑趋势,岩田、盖茨该考虑收购和投资的举动了。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	最终幻想X-2	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:3月13日	3713
2	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:未定	2465
3	星海传说3·时光尽头	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:2月27日	1924
4	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1640
5	魔颤 2	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:1月30日	1484
6	真三国无双3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2月27日	1252
7	第二次超级机器人大战α	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANPRESTO 发售日:3月27日	945
8	最终幻想战略版A	机种:GBA 类型:SRPG	厂商:SQUARE 发售日:2月14日	896
9	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	745
10	最终幻想·水晶编年史	机种:GC 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:3月	676

瞩目



◀《真·三国无双3》的上榜可谓众望所归，世界最强ACT不是说着玩儿的，前作星尘至今还在苦修中，可谓"三国不死，无双最高"啊，左为孙姐姐暴切张颌军团图，无双连技再放光彩。三代百万看好！！！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	口袋妖怪·红宝石蓝宝石	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:11月21日	1358195 总:3732991
2	拉切特与克兰克	机种:PS2 类型:ACT	厂商:SCEI 发售日:12月3日	410758 总:410758
3	洛克人 EXE3	机种:GBA 类型:ARPG	厂商:CAPCOM 发售日:12月6日	385177 总:385177
4	马里奥聚会4	机种:GC 类型:TAB	厂商:NINTENDO 发售日:11月8日	373080 总:792282
5	无尽沙加	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:12月19日	366720 总:366720
6	桃太郎电铁11	机种:PS2 类型:TAB	厂商:HUDSON 发售日:12月5日	354322 总:354322
7	王国之心·最终版	机种:PS2 类型:ARPG	厂商:SQUARE 发售日:12月26日	290417 总:290417
8	塞尔达传说·风之韵	机种:GC 类型:ARPG	厂商:NINTENDO 发售日:12月13日	260226 总:547572
9	实况世界足球·胜利十一人6最终进化版	机种:PS2 类型:SPG	厂商:KONAMI 发售日:12月12日	223480 总:486236
10	宿命传说2	机种:PS2 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:11月28日	117857 总:721101

瞩目



◀看到口袋妖怪的合计销量和月销量，星尘瞠目结舌中，究极的游戏大概就是这样子的吧，那些做死做活，大动干戈进行喧哗式炒作的游戏厂商该觉悟了，据说GC版口袋妖怪将要登场，后果不堪设想啊！！！

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	92750
2	太鼓的达人4	(不明、namco)	27366
3	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	24376
4	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	24217
5	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	21305
6	RACE ON!	(system、namco)	9695
7	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	9151
8	火热棒球2002	(system246、namco)	7292
9	死亡之屋3	(chihiro、sega)	6446
10	灵魂能力2	(system246、namco)	6443

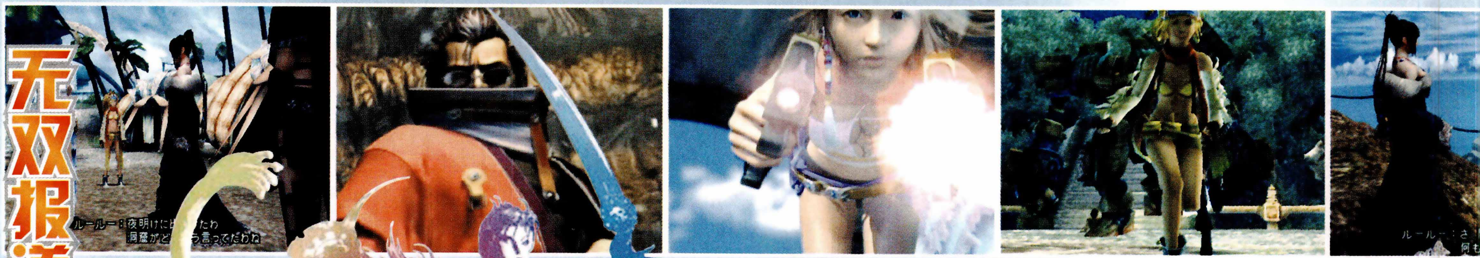
欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
2	WWE SMACKDOWN!SHUT YOUR MOUTH	ps2、thq、spg
3	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ps2、activision、spg
4	MADDEN NFL 2003	ps2、ea、spg
5	指环王·双塔	ps2、ea、act
6	真人快打·死亡同盟	ps2、midway、ftg
7	王国之心	ps2、square、arpg
8	哈里波特·消失的密室	ps2、ea、avg
9	ATV OFFROAD FURY 2	ps2、scea、rac
10	NBA2003	ps2、ea、spg

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

黑龙江	李坤	江苏	方亮	广西	陈文宇	广西	黄恩	广东	陈文坤
北京	李森	江苏	盛伟	上海	顾俊杰	河北	于洪涛	云南	邓竞
江苏	葛亮	湖北	黄天晓	上海	袁春卫	广西	韦源源	吉林	司马毅凯
重庆	王智锴	广西	黄玮	上海	许天虎	北京	刘向东	福建	李俊杰
四川	王思俊	吉林	王瑶	黑龙江	田洪涛	湖南	蒋蕾	广东	黄世东
四川	陈亮	江苏	芦嘉	新疆	黄成	辽宁	祝大鹏	黑龙江	沈剑峰
湖北	华零	上海	严凯	广东	黄振裕	辽宁	陈百中	辽宁	黄维
湖北	郑伟峰	重庆	刘光涛	广东	梁添基	广东	余小永	湖北	邵骁贤
湖北	李佼阳	四川	张斌	广东	梁秋洪	广东	陈广豪	江苏	张剑
江苏	周仁伟	江西	张健	云南	李彦杰	山东	张相聪	贵州	邹学明



无双报道



最强幻兽

FINAL FANTASY® X-2

最终幻想X-2





召唤兽、新角色、DRESS UP系统等FFX2中炙手可热的新情报在此与大家见面。再加上编辑部内部的大胆预想，这次的猛料介绍一定让饭斯们过足眼瘾！

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2003.3.13
	类型：RPG	价格：7800日元	监制：北濑佳范

隐藏在寺院的bevel宫中的究极秘密

自本作第一次发表以来，许多未解之谜就一直困扰着玩家。而我们今天要介绍under bevel就是其中之一。曾用来祭祀召幻兽巴哈姆特的bevel宫位于地下深处，那里长久以来一直存放着被封印的“机械”。究竟寺院中为什么会掩藏着神秘的机械呢？他们又与巴哈姆特存在着怎样的联系呢？如果我们的推测正确，艾邦和阿尔贝多的对立也就可以理解了。





under bevel与维格纳之枪 谜

卡莫美团为了寻找一种被叫做“维格纳之枪”的东西而出发前往under bevel。她们在这里遇到了意想不到的事情！

位于地下的bevel宫究竟会发生什么事!?





莉可口中的“他”是!?

按照晶球中的纪录，曾经有某个人也到过under bevel，他到底是谁呢!?

我们的预想① 艾邦的野心是人们一直关注的焦点，难道他们想独占这个机械文明的世界吗?

敌人还是伙伴，究竟是谁…







本不该存于世上的召唤兽

巴哈姆特暴走逆袭…




「住手!」



杀气冲天的暴走召唤兽 巴哈姆特要怎样才能制服呢?

为了“维格纳之枪”,尤娜一行人历经艰难险阻终于抵达under bevel,但是她们却在那里遇到了暴走的召唤兽巴哈姆特。在前作中,最后与“SIN”一起被消灭的召唤兽为什么又出现在under bevel呢?面对理应消失的神兽巴哈姆特,尤娜等人困惑不已,看来她们与召唤兽之间的战斗已经在所难免了。摆在她们面前的只有两条路,如果不消灭暴走的巴哈姆特,大家就只能等待死亡。真的要亲手消灭曾经并肩战斗的幻兽伙伴吗?

「想打就尽管来吧!」除了战斗别无选择!



巴哈姆特是!?

拥有龙的外形,全身覆盖着犹如铠甲一般的骨骼,这就是召唤兽之王——巴哈姆特!理应早已被消灭的召唤兽的再次复活对于FANS们来说无疑是一个天大的惊喜。对于FFX2的期待再次升温!





我们的预想②

前作所有 召唤兽都将作为敌人出现!?

为了何目的而将它召唤

古拉姆纳托的炼金术士又回来啦

工作室系列最新作即将发表！

アトリエ5(仮)

グラムナートの錬金術士2

炼金工作室5(暂定)　古拉姆纳托的炼金术士2

PS2			
厂商：GUST		发售日：2003年初夏	
类型：RPG	价格：未定	其他：杜比环绕	

自1997年的第一款《玛莉工作室》发售以来，经过多种改良的续篇接连登场，构成了这个大受好评的工作室系列。第4作《优蒂工作室》发售1年后的今天，第5作终于也要发售了。现在就让我们先睹为快吧！



维奥莱特·普莱塔涅

Viorate-Platane

《炼金工作室5》的主人公，是一个非常喜欢胡萝卜的女孩子。和哥哥帕鲁托罗美乌斯一起，在卡罗提村过着平静祥和的日子。虽然除了家务活以外没有什么别的特长，但她依然开朗积极地迎接每一天。自从开始接触炼金术以后，就一心扑在了上面……

活泼开朗擅长家务的小小炼金术士！

和村人的频繁接触就是炼金术商店成功的关键！

调和药品，制作道具，不时地出发冒险，接受委托……给人以一种全新感觉的RPG游戏《工作室》系列第5弹即将发售。和前作《优蒂工作室》的舞台相同，但是本作新加入了经营商店的游戏元素，游戏的目的也更加丰富，玩家要在一个小村落内建成属于自己的炼金术商店，并且在3年内成为最出色的炼金术士。



如果你的店里有珍奇的商品，客人就会源源不断的上门。路经此地的旅行者的评价对你来说尤为重要。



要寻找合适的原材料当然要自己亲自出马啦。但是在采集的过程中也可能遇上各种各样的敌人。



游戏中的特殊事件当然也是层出不穷的啦。和朋友间的好感度越高，特殊事件也就会越多。

游戏关键大介绍！

在商店内出售自己做成的道具吧



本作虽说是一款炼金术RPG，但同时也要经营商店。玩家并不是只要简简单单把自己做的道具往店里一放就行了，同时还要调整物品的摆放位置。不知道商店的布置和客流量有没有关系呢？



自己要出去寻找原料时，可以暂时请别人帮忙看店。不过，当然还是拜托好朋友比较放心啦。

STAFF VOICE

本作既是《炼金工作室》系列的第5部，也是古拉姆纳托篇的第二部作品（第一部是《优蒂工作室》）。与前作一样，本作相当重视和其他人物的接触。而且与普通的RPG工作室系列不一样，游戏中更多地描绘了主角和身边的人发生的故事，使整个游戏更趋于完整，情节上也更加饱满。尤其整个系列中首次出现的“兄妹主人公”的设定也相当新颖，这对吵吵闹闹的兄妹间会发生怎样的故事呢？真是令人期待啊！

这次的经营商店的新系统，也是建立在和

生活在卡罗提村的朋友、伙伴、以及顾客们



帕鲁托罗美乌斯·普莱塔涅
Bartholomaus-Platane

维奥莱特的哥哥兼保护者。越危险越艰难的冒险就越有兴趣，心里面很尊敬接受骑士训练的好朋友罗得弗利德。看样子倒像个纨绔子弟，假硬派的家伙。

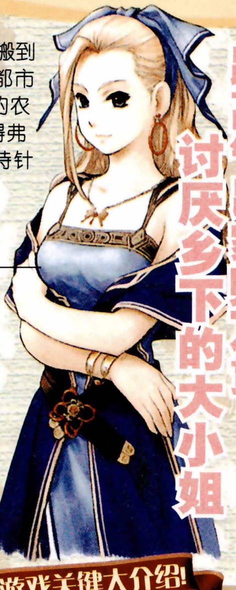
任性散漫自由奔放的兄长



以成为骑士为奋斗目标的男子

从12岁起就一直在接受骑士训练，是村子里最强的战士。因为觉得都市的生活不适合自己的性格，所以回到了家乡，是个相当受女性欢迎的角色。

罗得弗利德·桑塔尔
Rodefried-Santar



由于身体不好，而从首都搬到卡罗提村疗养，喜欢大都市的她其实非常讨厌简单的农村的生活。因为喜欢罗得弗利德所以总是和维奥莱特针锋相对吵闹不休。

布莉吉特·吉艾露恩
Brigitt-Sihern

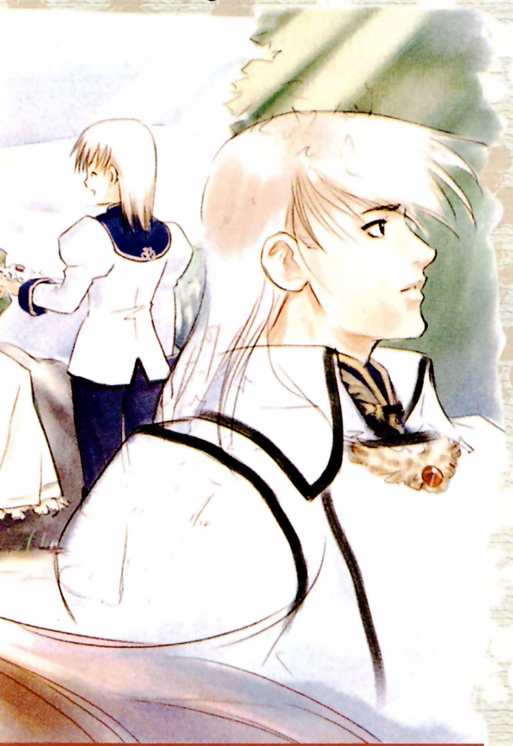
趾高气昂家财万贯 讨厌乡下的大小姐



克拉拉·芭鲁比亚
Klara-Barbier

身为公务繁忙的村长的孙女，总是一个人独自在家，近乎封闭的生活也造成了她柔弱的体质。虽然是贵族却从不盛气凌人，将来的梦想是成为一个幸福的新娘。

稳重大方忧郁寂寞的村长的孙女



村人的交流的基础上的。说起经营商店，也许有的玩家会抱怨说“那多难啊……”。但是，本作中的经营系统是绝不一样的！《玛莉》、《艾莉》时代的好朋友和冒险者们都将来到你的商店，他们的委托在一定程度上是可以延长时间，当你的名气比较高后，除了主人公居住的卡罗提村，其他村庄形形色色的人也会来到你的商店，求购的东西当然也更加五花八门。一旦你成功地卖出一件商品，对方就会经常来光顾你的店哦。因为满意的顾客早就将你的店介绍给了各地的人们！

游戏关键大介绍!

商业的繁荣可以促进村子的发展！让我们加油吧!!



维奥莱特的另一个目标就是再度振兴萧条的卡罗提村。努力地经营增加客流量，使村子逐渐地再度展现出活力。经营发展的方法根据客人的阶层也会有不同的变化。大家赶快努力吧！



调和及迷宫的方式也更加的丰富多彩，妙趣横生！



调和系统中出现的原材料和道具比起前作《优蒂工作室》来有了大量增加。不仅如此，在采集素材时出现的迷宫的分量也有所加重。与伙伴们一起合力突破难关，寻找珍奇的材料吧！

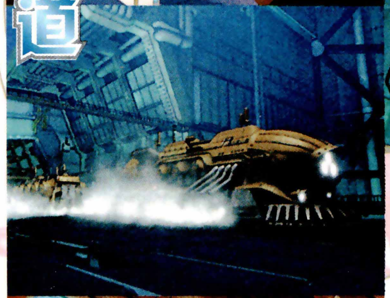


制作道具的原材料都准备齐全啦！看看成功率高不高，开始调和吧！

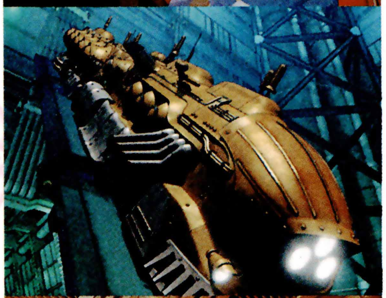
本作中的迷宫是否会像前作一样发生崩塌呢?















即便是从初代就开始接触《樱大战》的玩家也能全心投身其中的究极AVG!



初代的《樱大战》一共由10个篇章组成，而本作在此基础上又追加了2篇。所以，帝国歌剧团的成员以及剧场相关人物有了更多的出场空间，而且精心制作的3DCG画面也依旧那么豪华绚烂。另外值得一提的是，本作追加的新情节将与今后发售的续作故事发展息息相关，将游戏完全串联在一起。



本作中有许多在初代《樱大战》看不到的画面，即便是配角也有很多新情节，FANS们可千万别错过哦。

新CG影像CHECK①
弹头列车·轰雷号出击!

魄力惊人，甚至媲美剧场版的灵子甲胄·光武和搭载着队员们从大帝国剧场地下出发的轰雷号的画面，见者无不为之震撼！在轰雷号出动时，我们还能见到英姿飒爽的风组队员。



轰雷号沿着自由落体的路线高速俯冲，魄力满点。

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

原版未收录的情节构筑起的
NEW! 《沉默不语的朋友》讲述了李红兰的过去与烦恼

即使是拥有天才头脑的花组发明家李红兰，也是有着自己的苦恼。不管什么事，一向都大而化之的她，某天却突然满脸的愁容。到底是为了什么呢……？在本系列中一直拥有大量FANS支持的她，内心到底隐藏着怎样的真相与过去，这个谜题就要靠各位玩家自己解开了。

在本篇中到处洋溢着队员间的友情与感动，除了李红兰以外，还描述了一直围绕在她身边，关心她、守护着她的花组成员的心理变化。相信这条线也是为《樱大战5》埋下的一个伏笔，让人不禁开始联想起今后的剧情发展。

找回她失去的笑容



独自一人穿着战斗服蜷缩在光武中的红兰，陷入了痛苦的回忆。找出她心中烦恼的根源，这就是身为队长—你的任务。



花组队员们都非常担心红兰，上图中的樱正为红兰的事而自责。



看到红兰不同于常日的表现，玛丽亚非常担心。



桐岛也在尽其所能地为红兰打气。

激烈的战斗中宿敌黑之巢会的首领登场

本篇也追加了不少新的战斗情节。从我们展示的画面中大家可以看到，扰乱帝都和平的神秘组织，黑之巢会的首领天海也将出现。面临这样强大的对手，红兰是否会陷入一场苦战呢……！？



拥有众多手下的黑之巢会首领天海。



大神和红兰与强大的敌人天海展开了对峙。

首领·天海现身

NEW! 《神已飞临》描绘了大神队长与替补队员间的点点滴滴

在该篇中，主要描述了替补队员们和大神队长之间发生的故事。玩家可以通过接触花组以外的登场人物，一点点地成长为一个更出色的队长，同时也能充分感受到替补队员们那清澈美丽的少女心。在这个游戏中，玩家甚至可以和替补队员约会，即是说可以与更多的女角们发展哦！对于《樱大战》的忠实玩家来说绝对是一个好消息，游戏的自由度也得到了彻底的延伸！



在副司令·雅美的房间，大神决定了自己要走的路。



在本篇中，帝剧三姐妹有着大量的出场画面。

谱写出与其他成员的新故事



年长的霞正在鼓励陷入困境的大神，协力作战更加重要。



在战斗前夕向大神吐露自己的心声，表情丰富多样。



除了新角色外，当然也不乏和花组成员之间的故事。

樱花时节的烂漫演出 经典情节的再度回放

在PS2上华丽登场 樱花迷的春季大礼

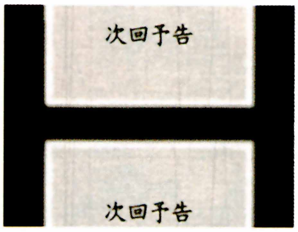
PS2	厂商：SEGA		发售日：2003.2.27
	类型：AVG	价格：6800日元	监制：广井王子

发售日将至的《樱大战》冲击性新情报大量公开！我们将为玩家展示SS、DC版都不曾登场过的全新故事，深刻描绘并挖掘出各个角色的内涵以及心理，精彩的情节不容错过！

新生《樱大战》登场！

TOPICS 与前几作一样，每篇之间都插入了最新精彩的下回预告！

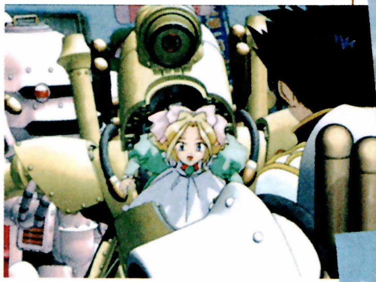
作为该系列的传统，每个篇章结束后都有一段下回预告的动画，本作也不例外。但是，本作所有的下回预告全部是为了配合剧情而重新制作的。带给你不同的感觉，全CG制作的新画面将满足所有玩家挑剔的双眼。



左图中展示的是第四章《暴走！暴走！大暴走！》的下次预告画面。



如同电影般的下回预告，用灰色的画面表现出一股古旧之感。



从座机中探头出来的艾莉丝。没有任何不协调的感觉，CG与动画完美地融合在了一起。



光武被无数飞舞的花瓣包围，画面依然是那么的美丽绚烂。

令人期待的华丽画面再次登场 屏气凝神、尽情欣赏吧！

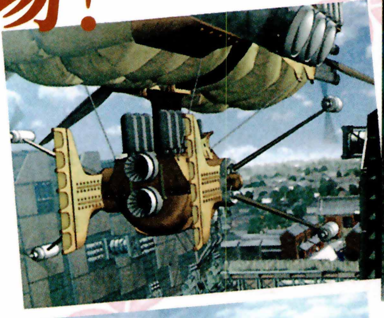




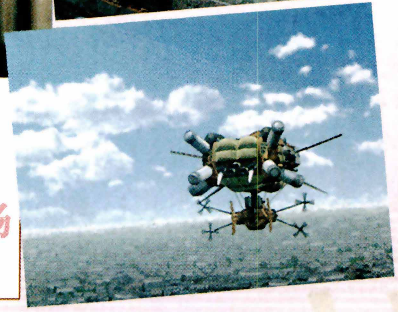












全CG影像CHECK② 飞行船·翔鲸丸出击！

花组的交通工具，除了轰雷号就是武装飞行船·翔鲸丸了！平时翔鲸丸就停放在位于浅草的花卉庭院地下的支部，一旦出动，就迅速载着花组队员们飞向蓝天！



风组（帝剧三姐妹）负责驾驶巨大的蒸汽机船·翔鲸丸。

带上GBA大家一起来冒险吧!





令人期待的联机RPG

第2弹将在今年夏天热烈登场!!



去年春天发售的大受好评的《SHINING SOUL》是一款极为重视“玩家联机合作”的动作RPG游戏。作为其续篇的《光明灵魂Ⅱ》不论是从剧情、画面还是从系统上都有了很大提高，而且依然保持了由多个玩家协同合作的特点。让我们期待它的早日发售吧!



光明之魂Ⅱ



在中国玩家心中占有一定地位的GBA ARPG游戏《光明之魂Ⅱ》即将登场，其系统变化之大让人惊喜不已。这回的游戏角色设定由名师主理，而联机对战更成为一大话题。

GBA	厂商：SEGA		发售日：2003年夏
	类型：RPG	价格：未定	其他：对战线

“联机RPG”是什么意思?

游戏联机的前提是建立在起码可以互相看见对方的范围上的。虽然这款游戏可以1个人玩，但也会因此失去许多乐趣，比如利用多人组队的战法、向他人求助等，特别是只身一人非常容易陷入苦战，而且也无法在游戏中和别的玩家对话。每个人物的成长都需要别的玩家的帮助，互相救助、赠与道具或装备，这大概就是朋友间“微妙人性”的展现吧?GBA既然提供了联机的可能，厂商也就非常乐意以此提供新的游戏点子。多人同乐从来就是游戏的“高形态”。



本作最大的乐趣多人同乐，一堆人在危险时大叫或者暴走的场面，想想都觉得很有趣。



拿到的道具究竟是……大家共同使用?还是自己独占!?

如果几个人一起玩的话，道具的出现率也会上升。当然也就会有那种不惜战斗也要优先确保自己得到道具的人出现了。这种心情虽然可以理解，不过最好还是不要这么做。另外，前作的攻略和《Ⅱ》全无任何联系。



将高性能的道具让给能够有效使用的人，这样的冒险才更有乐趣可言。

既然是《Ⅱ》，当然就要有很多新元素！



1 自由选择职业

4+4共8种职业可供选择！

从前作的战士、弓箭手、魔法师和龙战士这4种职业一口气变成了8种。虽然队伍的构成和前作有些相似之处，但选择面更广，队员的组合也更加丰富。某些职业的攻击魔法和速度值都比较高，相信会成为玩家选择的焦点。再不会出现前作那样单调无味的战斗了。



你所选择的职业就是你在这个世界中的分身。只有经过刻苦的锻炼，拥有一定的实力，才能号召众人集合在一起。



前作中的魔法师总在忙于回复队友体力，本作僧侣的出现是否代表他负责攻击的日子将至了呢？



每个职业是否有固有技巧？

弓箭手的……长处、弱点……etc。

拥有使用“弓”和“矛”的能力，经过锻炼不仅攻击力可以加大，命中率也可得到提高。另外，他还可以在一定程度上恢复同伴的HP，对空中的敌人也有极强的杀伤力。但是要想提升弓箭手的等级也是非常费劲的一件事。

2 多人共同游戏的3种用法

用法1 合作作战

在《Ⅱ》中新加入的某些场景，如果不和伙伴一起合作作战就无法突破。那么，是否也有不合4人之力就不行的地方呢……？



有些地方也需要队员们分头行动，所以无论你去哪，记得一定要告诉别人哦！

用法2 协力技

某些技巧只有在多人共同游戏时才能发动，比如可以破坏平时无法通过的地方的“SOUL玉”（暂定），既可以探查附近的道路，也可以寻找隐藏的宝物。当然其主要作用还是杀灭敌人了。

用法3 驿战

长久以来一直期待着可以对战的玩家的愿望，终于实现了！但是对战的详细规则以及对战场地等都还没有确定，请大家继续关注我们今后的报道！难道会为多人对战而设计一个新的场地吗？

3 新动作的攻击效果究竟如何？

扫荡

如果被大群敌人包围的话，这一招可以说是相当有效。当然，要救同伴或只有一个敌人时也可以使这一招。

投掷道具

用不要的道具砸敌人，或者把道具送给远处的朋友？具体情况不明。无论如何玩家这回要大动脑筋来战斗了。



4 特别追加1人专用情节

比起一个人玩，经常联机的玩家等级提升的速度相对也要快得多。但是，为了弥补这一遗憾，该作特意为单人玩家准备了大大小小各种各样不同的事件！相信游戏的内容一定不会让我们失望！



5 多彩的旅途、新类型的敌人……道具的总数是前作的4倍！

古老城堡内的奇怪墓地、沙漠中的船、冰之世界，各种与前作不同的新天地呈现在大家眼前。游戏的舞台总是随着主题而不断变化，敌人的思考模式也得到了大幅强化。每个怪物的应对方式也不尽相同，这一点我们从攻击招数的明显进步上就能看出来。

而且，道具的大量增加也给我们带来了更多的乐趣，使人能够愉快地全身心投入到游戏中去。虽然有的玩家会对其复杂道具而感到苦手，但不用的话就一切OK。



这一关，冰之属性的敌人非常多。是不是要提前装备好冰耐性的防具和炎之属性的武器呢？

由无数迷宫组成的沙漠遗迹。狭窄的道路容易造成混战的局面，最好还是想办法绕过去吧。



冒险基地在繁华的都市？



和前作的蛮荒地带不同，今作的冒险据点是近代的要塞都市。道路两旁井然有序的商店中，不知道有没有能够利用的新设施呢？画面的感觉和前作真的是完全不一样。

召唤魔法的威力也有增加！

如果装备称为“灵魂水晶”的道具，就可以使出能够打倒一定数量的敌人的召唤魔法。前作中的水晶可以对画面中所有敌人进行无属性攻击，今作中是否又将出现什么独特的道具呢？喜欢世嘉“光明”系列的玩家要注目！



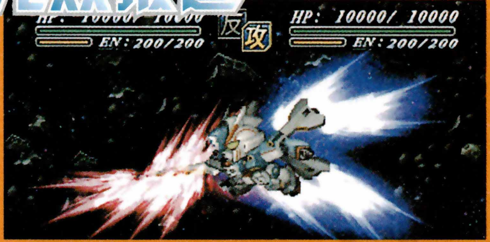
TOPICS

好消息！世嘉网上专卖店开始接受布制玩偶的预约！

作为《光明》系列中奇妙可爱的召唤兽登场的姚古鲁特，现在终于玩偶化了！高30CM，售价2500日元。其肥肥胖胖的样子一定相当松软，看起来很适合当个抱枕。查阅详细情况，请登陆世嘉网站。(http://segadirect.jp)



看它滴溜圆的双眼是不是像活的一样呢？这确实是个好消息啊！



海盗·高达X3

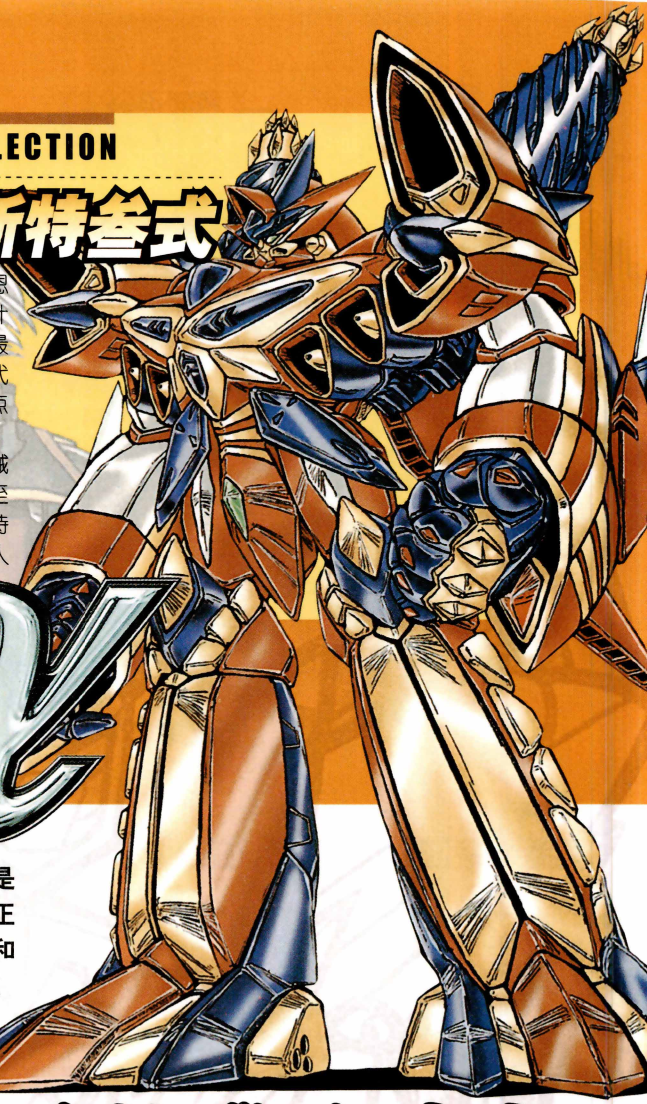


源自连载漫画《先锋十字高达》。主人公托比亚·阿罗纳克斯所乘坐的海盗高达X3内藏14把强力光剑，威力无穷，特技发动后的画面效果魄力绝伦，不容错过。

原创机械人 SELECTION

●古伦加斯特叁式

超级系男主角曾伽·佐恩波尔特的座机是为近身战设计的超级机械人古伦加斯特的最新机种。超强力的机体将历代机（零式、壹式、贰式）的优点集于一身，拥有“火箭钻头”和“三式斩舰刀”等超级机械人的究级装备。在战斗中有至关重要的作用，霸气十足的特技画面令人刮目相看。设计人为宫武一贵。



第2次スーパーロボット大戦α

《第2次超级机器大战α》已经发表一个月了，虽然进入了新年，但是开发工作并未停顿，仍然在如火如茶的进行着！开发人员不仅在整个正月都没有休息，开发室也进入了密封状态。让我们从这次的战斗画面和动画场景上感受一下他们的心血结晶吧，热血男儿的机战之火永不熄灭。

PS2	厂商：BANPRESTO		发售日：2003年3月27日
	类型：SLG	价格：7980日元	其他：——

陆续完成的超强必杀技登台亮相

同样是取材于《先锋十字高达》。托比亚所属的海盗军旗舰先锋十字号，在贝拉·罗纳的英明指挥下成为了搭载超级机械人的宇宙旗舰。看样子属于回避高的母舰。



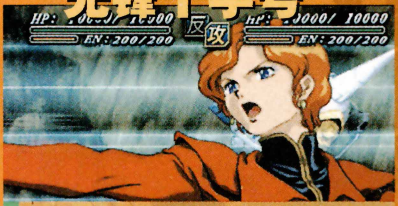
主角机械人的必杀技开发已进入始动阶段，但是想要欣赏完成的必杀技动画还要期待游戏的发售。不过各位机战FANS不用心急，下面我们将为大家简要介绍游戏的“开发步骤”，以及总监制寺田贵信的“个人日记”，希望各位在品味令人热血沸腾的战斗画面时也能体会到开发人员的良苦用心。

战国魔神豪将军



取材于《战国魔神豪将军》。必杀技是发射神秘的能量光束，而豪将军本身也是为了守护这个光束而制造的。

先锋十字号





开发步骤是

机战是这样成长的！完全揭晓《第2次α》由取材到制作开发状况！

- 2001年2月 参战作品确定 第2次α
- 2001年3月 着手开发 第2次α
- 2001年8月 主要人员确定 UNIT决定 第2次α
- 2001年秋 故事脚本完成 检查战斗分解图 第2次α

2001年1月18日《超级机器人大战COMPACT2 第3部银河决战篇》（WS）发售

2001年3月29日《超级机器人大战α外传》（PS）发售

寺田贵信的地狱生活 之一

自GB版《超级机器人大战G》开始，寺田贵信就负责统筹机战系列的开发工作。虽然游戏的开发需要很多人的共同努力，但寺田本人经常身兼数职。现在我们就沿着机战达人寺田贵信的“自豪之路”为大家简述这款游戏的开发过程。

2001年8月30日《超级机器人大战αDC》（DC）发售

2001年9月21日《超级机器人大战A》（GBA）发售

之二

负责《IMPACT》《A》《R》《ORIGINAL GENERATION》《DC版α》的测试调整及企划，同时还要选出《第2次α》的制作人员。

2001年11月11日是寺田贵信的32岁生日

2大紧急情报！

决定发售限定版

附送4种迷人的机械人手办

《第2次α》限定版发售情报曝光！附送4个机体的《第2次超级机械人大战α限定版机体典藏BOX》将于和普通版同时发售。附送的机体是在游戏中登场的原创机械人，看来比尔修拜因MK-III可能也将登场。希望我国的小卖店不要爆炒限定版的价格！



做好的机械人手办原型，原型是未着色的。



预约特典 MEMORIAL GIGA DISC

满载绝秘特典映像的发烧DVD

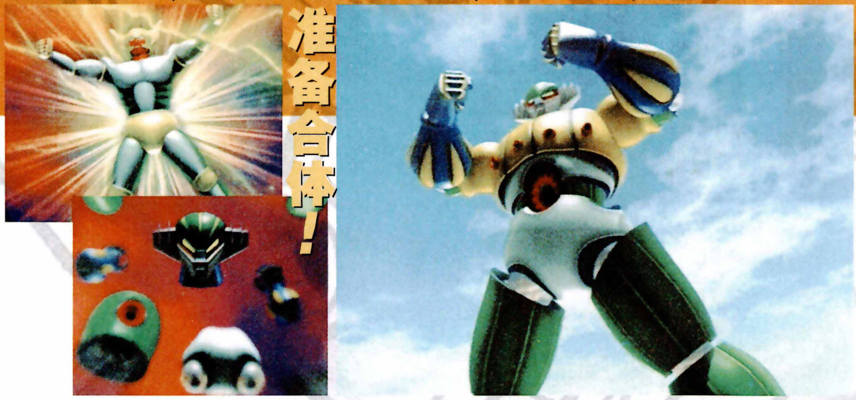
只要在日本预约本游戏，购买时就可以得到《第2次超级机器人大战αMEMORIAL GIGA DISC》。该DVD收录了众多绝密映像，包括机战历史大集结特别篇VTR，由水羽楠叶讲述的α、α外传的战役，《第2次α》的TVCM，内容超级丰富。只可惜国内的玩家无缘拿到。



如此珍贵的影像资料，谁不想拥有？！

合体动画已经接近完成！

游戏中的穿插高质量动画绝不逊于开场CG。这次介绍的是“钢铁扎克”以及“大空魔龙盖亚王”合体场面，火爆程度可见一斑。









超级座机 盖塔·G

取材于《盖塔·G》。使用奥义时，惊艳的画面与机械人的爆炸性登场交错出现，融合得天衣无缝！再次为机体的魄力脱帽。

2002年12月13日《第2次超级机械人大战α COMPACT FOR WSC》(WSC)发售

之四 随着春天的来到，《G》的开发也渐入佳境，当然我们期待的《ORIGINAL GENERATION》也将迎来它的春天。能够把这些游戏玩到炉火纯青的人真的存在吗！?

- **2002年春** 战斗场景的样本完成（第2次α）
- **2002年春** 原创角色与机械设定确定（第2次α）
- **2002年4～5月** 基本程序开始完成（第2次α）
- **2002年5月** 无战斗画面的片头剧情开始测试（第2次α）
- **2002年春** 敌机图解开始制作（第2次α）
- **2002年11月30日** 超级机器人大战在2002感谢会上正式公布（第2次α）

之后……

之三 在决定制作《MPACT》后紧接着开始拟定《OG》的情节。《第2次α》的主人公和原创机体开始策划，并同时审查已成形的战斗画面。这之后《G》的开发就渐入佳境了。

2002年3月28日《超级机器人大战MPACT》(PS2)发售

ORIGINAL GENERATION失败!?

整日忙于工作的寺田贵信的失败谈。下面的是《ORIGINAL GENERATION》的制作人与寺田先生关于游戏程序的一段对话。寺田：“对话场面要不要多点？”员工：“好啊，多作点儿吧”……1个半月以后。寺田老师：“做好了。”员工：“放到程序里吧！”员工：“啊，容量不够啊”……寺田：“抱歉，我事先没有确认了（哭）”。

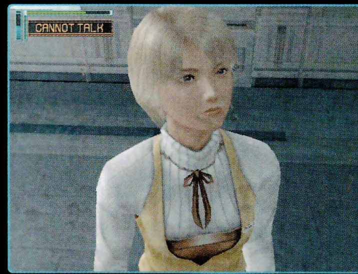
2002年8月2日《超级机器人大战 R》（GBA）发售

2002年11月11日 寺田老师33岁。玩家和制作人员一起为他开了一个生日庆祝会。

2002年11月22日《超级机器人大战ORIGINAL GENERATION》(GBA)发售

在某杂志上发布 在感谢会的前一天某杂志上发布了《第2次α》的最新情报。寺田贵信为了准备记者会和生日庆祝活动忙得焦头烂额，不亦乐乎。





本作是一款迄今为止从未有过的操纵“声音”运行的游戏。平面的文字其实远不足以传达这款游戏的乐趣所在，只好请各位玩家配合图片及解说，来感受一下这款游戏所特有的乐趣了。



莉欧

PS2	厂商：SCEI	发售日：2001.1.30
	类型：声音AVG	价格：6800日元	其他：麦克风

通讯危机

OPERATOR'S SIDE™

Voice Action Adventure

オペレーターズサイド

二人之间惟一的联系 只有声音

从画面上我们可以看到，莉欧可以在空间站内自由活动。但是玩家不能直接操纵她，而是需要通过麦克风间接向莉欧发出行动指示，这也就是游戏的最大乐趣之所在。主人公与她之间只能通过监视器的图像和声音来联系，而且随着游戏的进行，她会逐渐熟悉你的声音，并反应在更加准确迅速的行动上，怎么样，是不是有一点恋爱游戏的感觉呢？

主人公意外被困后，通过监视器收到了从JSL宇宙空间站发来的饭店服务员莉欧的SOS求救信号。在这个勇敢坚强的少女的协助下，玩家要找出空间站的真正秘密，逃出生天。





玩家本人

主人公与恋人一起意外得到了宇宙空间站大饭店的免费招待，但却在突如其来的外星生物袭击中失去了意识。醒来后的他，发现自己被困在空间站的监控室中，通过监控器，最终联系上了女招待莉欧。



探索

在空间站内展开探索

莉欧的任务是探索空间站。玩家需要通过监视器上反映出来的情况，仔细观察周围环境，找出可疑点，并指示莉欧进行调查。因为这是一款使用麦克风发出指令的游戏，所以绝没有不符合条理的谜题。玩家将名词与动词适当组合起来，向她发出指示，如果她有听不明白的地方还可以通过“商讨”来解决。



如果对房间中的物品发出指令，莉欧就会展开调查。玩家如果要找到有用的情报，就必须仔细观察每一个角落，这在探索中也是至关重要的一点。

移动也由声音指示

莉欧的所在地将通过地图显示出来，当玩家想让她移动到某地时，只需做出相应的指示，说出目标地点的名字即可。相当简单的设定。



VOICE O



沙叶加

主人公的恋人，当意外的得到大奖后和主人公一起来到了空间站。



鹭谷管理者

宇宙空间站大饭店的管理人，对于地位较低的人总是蛮横无理，采用高压政策进行管理。



鹰山总理大臣

为了纪念饭店落成，参加庆祝会的总理大臣。现在正因民众支持率降低陷入困境。



播音员安藤

日本顶级播音员。因其采访中的尖锐评判，得罪了不少人，所以总是纠纷不断。



警卫武藤

在空间站工作的警卫，也是莉欧的同事，平时就是个做事认真的超级热血男。



商讨

试着和莉欧商讨

游戏中如果出现不明白、不理解的地方可以和莉欧一起商讨。只要在她行动时，说“商讨”（日文）就OK了。关于所有要讨论的问题，都会在屏幕上显示出来，玩家只要选择你需要的一条念出来就可以了。





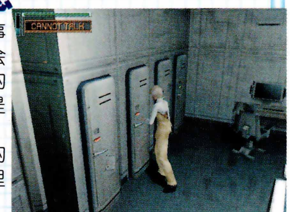
在商讨模式中，可以和莉欧展开一对一的对话，对于你的提问，她都会一一作答。

迄今为止发生的所有事件的重点都会在菜单上列出，一一个问她吧。

联想

如果2个人一起想……

这是只在特定场所发生的事件。根据不同的形势，莉欧会对电波中你的指示展开相关的联想，并做出回答。这里也是充分发挥玩家想象力的地方，试着多说一些能够产生联想的单词吧。另外，你的话在这里还会产生意外的情节哦。



在医务室会发生什么……!?

为了找出打倒神秘怪物的方法，莉欧来到了医务室。在这里会发生联想事件，怎么样，你通过医务室联想到了什么？药品？手术用具？手术台？充分发挥你的才智通过考验吧！



在这个情况下，你需要依次说出医务室有可能有的东西，说对了的话莉欧就会回应。



如果说错的话，还会引来她的责备。故意说一些可笑的词，看她反应也挺好玩的。

战斗

对莉欧发出准确而迅速的指示

当得到某些武器后，就会发生与外星生物战斗的场景。这时她的行动也要依靠你的声音指示，最基本的有“攻击”、“躲避”、“体力回复”等指示。而且，在攻击时，还可以发出让莉欧攻击“后背”、“嘴”等特定的部位，只有尽快找到敌人的弱点才能更有效地击倒对手。在莉欧按照你的指示同步行动时，转换监控器的视角，多方位全面地观察对手，玩家就可以找到最佳的攻击点。



对于拿着武器也无法对付的敌人只好回避了。

同步指示

如果玩家不作出具体部位的攻击指示，莉欧就会任意攻击；如果不对回避方向作出指示的话，她就会按照所站方向进行躲避。同时面对多个敌人时，玩家只需按照标号指定某个敌人即可。



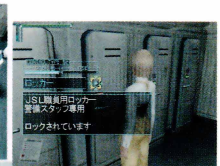




游戏中也有某些只有玩家本人才能做的事！

游戏中有些特定的动作只有玩家才能办到，比如解除门上的密码锁以及打开金库等，像这些远距离的操作只有身处监控室的你才能做到。而且，在解决某些事件时，还同时需要你和莉欧2个人的声音哦。







PERATION

无双报道

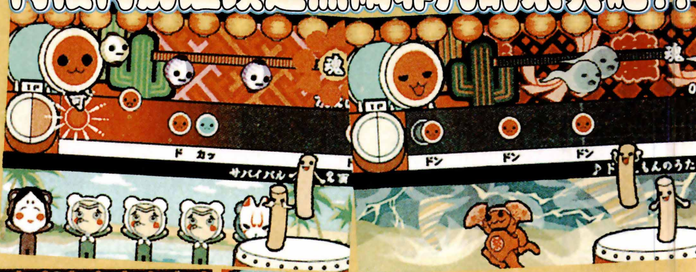
咚咚锵！新曲满满的春之祭

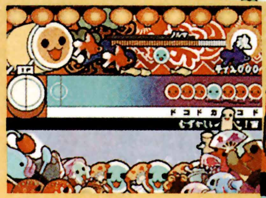
太鼓の達人 ドキッ！新曲だらけの春祭り

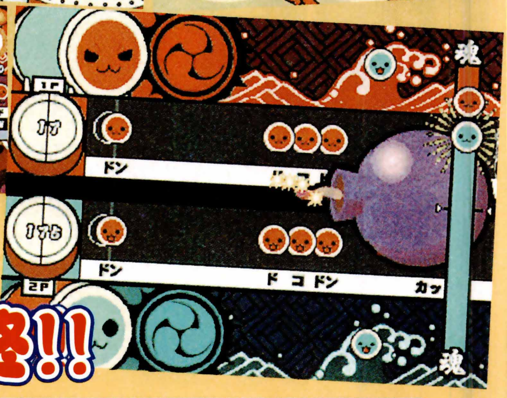
使人热血沸腾精神振奋的《太鼓的达人》的新作即将面市啦咚！全都是新曲子啊锵！咚咚锵！！

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2003.3.27
	类型：ACT	价格：4500日元	其他：太鼓

再接再厉继续这热闹非凡的祭典吧！！







咚君和锵君乐开怀！《太鼓的达人》新作登场啦咚！！

6 开场画面大公开咚！









不管是在游戏机中心还是在家里只要想敲就能敲太鼓咚？不管是睡觉还是醒着，就像一天三餐般随时敲太鼓的《太鼓的达人》的FANS们又有好消息了咚。《太鼓的达人》的新作已经决定将在近期发售咚。因为《咚咚锵！新曲满满的春之祭》所收录的曲子全部焕然一新，所以即使玩过前作的人也可以放心购买咚。让我们期待着春天的太鼓，敲击出美妙的咚咚锵！！

只要有了迷你太鼓即使在家也能随时敲太鼓咚！





和田犬也

喜洋洋咚

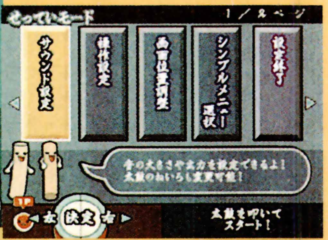
作为家用第2弹的《咚咚锵！新曲满满的春之祭》当然也对应太鼓型的专用操纵手柄“迷你太鼓”咚。只是本作不再和迷你太鼓捆绑发售咚。没有迷你太鼓的人就去买前作《敲锣打鼓咚咚锵》吧，或者单买迷你太鼓（2980日元）也可以哦咚！

多彩的游戏模式咚！

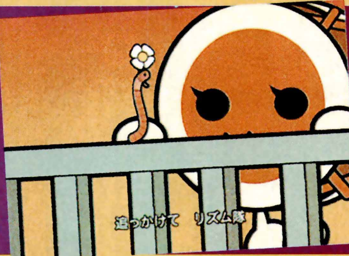


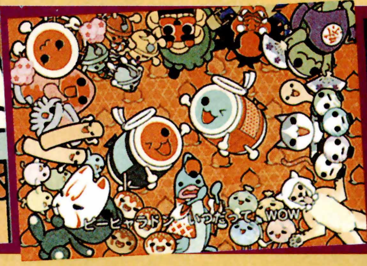
↑模式选择画面也改头换面装饰一新咚！你喜欢从哪个模式开始玩呢锵？



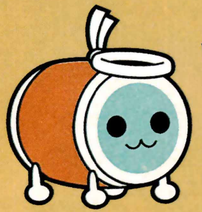


←⬇在设定画面中，只要按方向键就可以进行模式及难易度的设定哦咚。



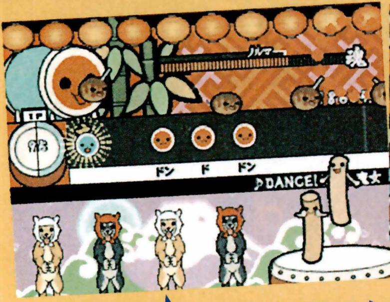


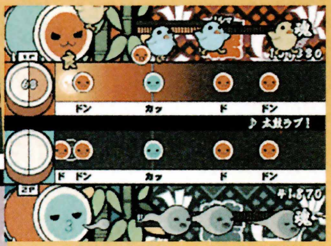




收录曲总共有34首之多咚

本作收录的曲子一共有34首咚！其中的10首曲子是街机版也未收录的新曲咚。一直在游戏机中心玩太鼓的人是不是也感兴趣了锵？尽管收录曲中的5首隐藏曲目我们暂时无法介绍，但从第一首敲响太鼓的曲子开始我们将一次性为大家全部介绍咚！尽情欢乐吧咚！！





←↑ 如果加上前作一共有64首曲子咚，全家人一起来玩吧咚咚锵！

《太鼓的达人 咚咚锵！新曲满满的春之祭》收录曲咚

22最新金曲

- NEW Just 1st
- NEW 重要的东西
- NEW 节日
- 进行曲
- 飞翔吧！高达
- 爱爱
- 随乐起舞
- 胜利！！
- 亚麻色头发的少女
- 机器猫的歌
- 水晶剑士参见！
- 在这里！
- DANCE！小魔女
- TOUCH
- 拉锯战～勇敢的恋歌～
- TRAIN-TRAIN
- Yeah！
- 迷你模拟。猜拳！

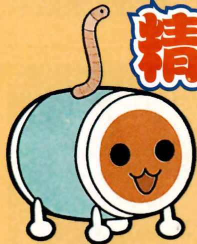
24NAMCO原创曲

- NEW 第九交响曲
- NEW 婚礼进行曲（取自仲夏夜之梦）
- NEW 威廉.泰尔序曲
- NEW 太鼓进行曲
- NEW Taiko Session～Live Version～
- NEW 平成太鼓街道
- NEW 爱里恩的酒窝
- 星期六的狂热太鼓
- 咚咚咚咚咚十足！
- 我爱太鼓！
- 体操



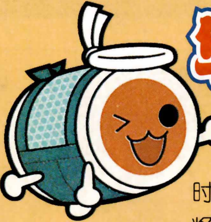
让我们敲起来吧过节啦

※ NEW代表街机版未收录的曲子。



精彩的游戏模式咚！

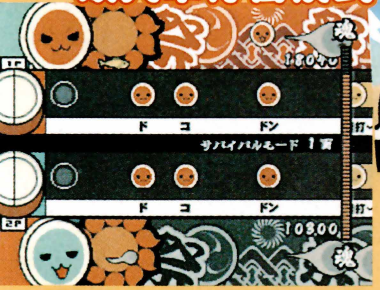
家用游戏原创模式越发劲爆咚！既可以用有限的灵魂在幸存者模式中敲响无限的太鼓之音，也可以2个人一起享受游戏的乐趣咚！就让我们互相激励尽情敲击吧咚！！



华丽的游戏画面咚！！

鲜艳华丽的画面再配上欢快的鼓点，整个游戏充满了节日的味道咚！而且，在总成绩发布时，咚君和锵君的服装还将随着称号而改变咚！将节日的气氛推至顶点咚！！

双人幸存者模式



↑ 幸存者模式，魂值一开始是MAX状态，随着敲错的鼓点而逐渐减少咚。2个人究竟谁才能坚持到最后呢锵？

相互协力咚



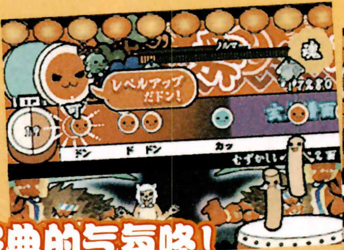


↑ 这次幸存者模式的舞台是无尽的沙漠咚。

迷你游戏也精彩依旧锵？

在前作出现的百米竞走和马拉松可以说是大受好评，本作也收录类似的迷你游戏咚。我们与和田咚和田锵一起尽情游戏吧咚。

→ 敲击正确的话会非常好听哦咚。

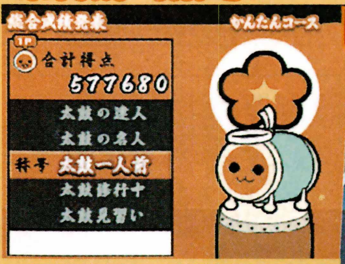


祭典的气氛咚！

到处洋溢着



咚君和锵君改变服装咚

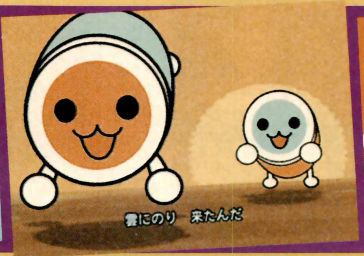


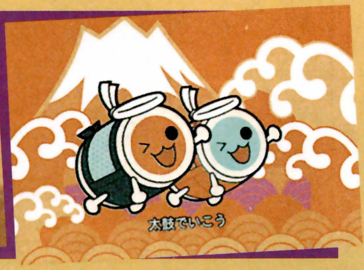


↑→ 得到“太鼓第一人”的称号后，头上就会多包上一条头巾咚！再接再厉吧咚。









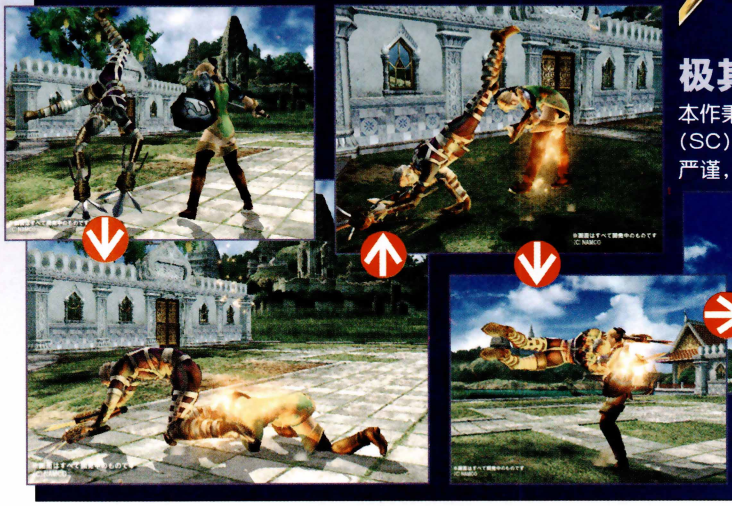
武器格斗的究极形态

灵魂能力2

FANS期待已久了!

PS2/NGC/XBOX	厂商：NAMCO	发售日：2003.3.27	
	类型：FTG	价格：6800日元	三机种同时发卖

PS版“刀魂”登场五年之后，街机版“灵魂能力2”在街机上大受好评。





极其华丽的画面

本作秉承DC版“灵魂能力”(SC)的画面表现。虽然SC很严谨，但画面更令玩家乐道。

镜头视角多变

SC2的运镜更加成熟。

角色堂堂登场





新老人物同台

本系列游戏的角色人气度稍嫌不足，NAMCO就把铁拳和其他人气角色给搬了出来。

铁拳王和冒险家降临

针对不同主机的玩家定位，NAMCO在PS2上增加三岛平八这名“专有角色”，而NGC增设LINK，XBOX则把全美超人气漫画角色SPAWN请了来。



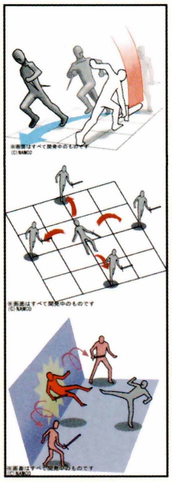






林克的动作是否似曾相识？也许他把对手都当成妖怪了吧！？

严谨的系统利于竞技 武器格斗彻底空间化



大家请看左边的示意图，角色的闪避和倒地起身的功夫似乎增加了不少，更引入壁技增强趣味性！



↑这位大哥就是XBOX特有的SPAWN。画面太华丽了，简直有些受不了呢！



↑SOUL CALIBUR的大海报还真是漂亮。主题是那只充满邪恶感的巨剑么？与前作海报很像。

模式丰富耐玩

一如既往，SC2有冒险模式，下图显示，本作还有生存和时间以及训练模式。由于灵魂能力拥有比较完善的格斗系统，因此玩家在挑战时可别掉以轻心哦！





カットビ!!ゴルフ

与实况棒球一脉相承

由赤田监督再次指导的新感觉高尔夫游戏登场

飞吧!!高尔夫(暂定名)

《实况棒球》的革命性操作方法曾一度在日本引起轰动，如今KONAMI的赤田先生突发奇想，转而进军高尔夫领域，欲以飘逸的挥杆独步江湖！

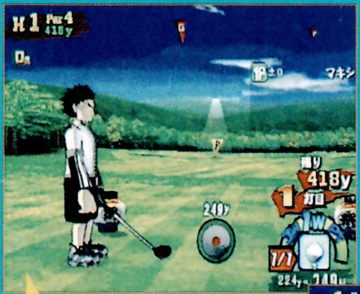
PS2			
	厂商：KONAMI		发售日：2003年3月
	类型：SPG	价格：6800日元	监制：赤田功

这次介绍的《飞吧!!高尔夫(暂定名)》是一款格外重视“击球感觉”的体育游戏，由于这样的高尔夫球游戏并不多见，所以赤田监督一直把它称为“新类型高尔夫”。

游戏中不仅采用了全新的操作方法，有趣的人物造型和充满DJ风格的实况报道更为其增光添彩，再加上魄力十足华丽画面，这款由赤田监督的高尔夫游戏绝对能让所有的高尔夫迷乐在其中。

游戏中有多种模式可供选择，既有4个人参与的“击数比赛”，也可以在选拔赛中育成自己喜欢的选手。如果想在上述激烈竞争中夺魁，最重要的是熟练掌握击球方法，把握好击球的力度。那么，究竟其中有什么玄妙之处呢？玩家又应该怎样操作呢？请诸位跟随我们一起下面的研究吧。

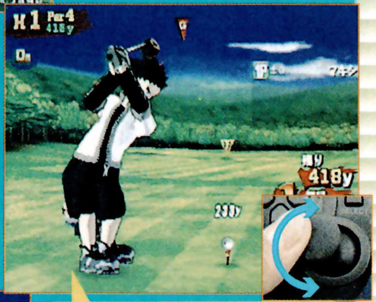
模拟球杆的操作性各不相同



高尔夫球游戏中，玩家选择的球杆至关重要。选择球杆后，可以根据画面上显示的力量数值把握击球的力度，但是本作中并没有力量槽显示，玩家必须完全依靠自己的感觉掌握击球力度。从左侧的游戏画面中，我们可以充分领略这款高尔夫球游戏的独特魅力！

瞄准落点 决定击球方向

首先要选择使用的球杆，然后利用手柄的左右键调整击球方向。接下来，按○键即可完成方位确定。这一过程需要大家仔细揣摩，切勿急躁。





使用球杆调节 击球的飞行距离

按照刚刚决定的击球路线，画面中的人物高高地挥起了球杆，球的飞行距离与球杆的挥动成正比。准备体会击球瞬间的感受吧。

配合角色动作 看准时机按下○键

确定飞行距离后，保持击球角度按○键人物便开始挥杆，在球杆接触球的一瞬间再次按下○键才能完成击球动作！哇！光芒四射！



原创游戏角色 叱咤球场



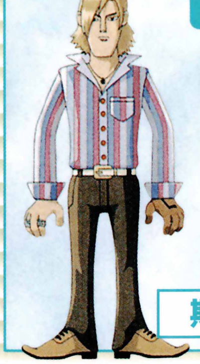
马克斯

←各项能力都比较均衡的选手，有着很强的临场应变能力，对于球场环境的变化能够应付自如，不会被周围的环境所影响。使用怀旧的老式球杆。



努库

→身高马大浑身肌肉的力量型选手，最擅长的当然是大力型击球。玩家在使用该角色时要特别注意击球力度的把握。努库使用力量球杆。



斯拉修

←高挑的身材和灵活的动作是其最大特点，尤其善于高难度的技术性击球。他的猛烈一击常常使全场观众瞠目结舌。使用奇怪旋转球杆。



维尔多·文多

→惟一的女性选手，实力不容小觑。拥有运动员的健壮体格，其女性特有的直觉使其在击球时能够与大自然融为一体，使用简易球杆。

熟练掌握蓄力技巧挑战 高尔夫赛冠军不在话下





在调节球的飞行距离时如果一直按着○键，则开始蓄力。蓄力时间越长球的飞行距离就越远，但是当力量蓄到最大时就会自动击球，这一点玩家需要特别注意。

无双报道

少女在祈祷



CHAOS LEGION

カオス レギオン

混沌军势

随着发售日的临近，CAPCOM原创作品《混沌军势》的各项设定也陆续公开，其逼人的魅力令玩家们望眼欲穿！这次我们就为大家介绍游戏中的漂亮的女主角阿西雅。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2002.3.7
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



阿西雅·林斯蕾托

NewCharacter 最后曝光的游戏角色是手持双枪的少女

俏丽的超短裙和造型独特的双枪都给人以留下深刻印象，美丽的女战士阿西雅是除了西克外另一位我们可以操作的角色。她的登场为原本残酷无情的战争平添了几份幽雅的气氛。下面我们就为大家介绍阿西雅的身世背景。





挑战黑暗势力的少女

为了拯救被德拉克罗瓦的阴谋陷入“黑暗”的街道，阿西雅见到了同是为了追踪德拉克罗瓦而来的西克，于是两人一起踏上了冒险的旅程。一路上，西克极力隐瞒自己与德拉克罗瓦的相同力量，但阿西雅还是在不经意间察觉了两人的关系，阿西雅相信自己的信赖最终能够打开西克的心扉。无论是西克还是德拉克罗瓦，阿西雅的存在都仿佛是他们黑暗生命中的唯一光芒……



以双枪自卫的阿西雅，其实力不容小窥。



破坏力强大且华丽多样的枪技能将魔兽一扫而光。

CHECK 阿西雅所属的"银之少女"为何物？

“银之少女”是圣欧维利亚教团的从属机构。负责净化堕入黑暗的人的灵魂。组织里也有男性成员。



阿西雅所使用的「银之枪」能给魔兽造成极大损害。

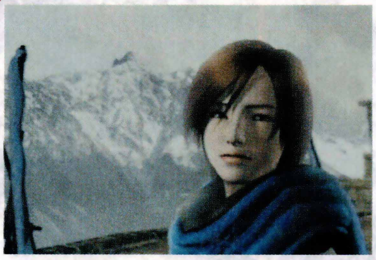
阿西雅·林斯蕾托

Arcia Rinslet

隶属“银之少女”旗下的年轻女性。被派去净化由于德拉克罗瓦而陷入“黑暗”的街道。虽然一直过着与世无争的修道生活，但一旦有事发生，就会掏出银枪勇敢的迎战堕界的魔兽。虽然拥有极强的实力，但精神上却还是个羞涩的少女。







デカボイス Dekavoice



正当大家把目光集中在传统大作上的时候，SCE又为大家带来了一款气氛炯异、系统新颖的侦探游戏。《DEKAVOICE》是必须使用麦克风进行的解谜冒险游戏。玩家在其中扮演一位带着爱犬破解各种悬疑案件的年轻刑警斯蒂芬，他为了解救遭绑架的歌女展开调查。

PS2	厂商：SCE		发售日：2003.2.13
	类型：AVG	价格：5800日元	限定版：7980日元

由我和警犬组成媲美福尔摩斯的大侦探！

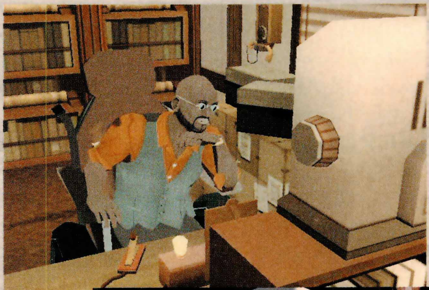
故事舞台是1928年的“鲁塔西提”。年轻刑警斯蒂芬带领警犬搭档莱昂接受上司马宾的派遣，着手调查一桩毒品案。毒品案结束后，斯蒂芬在现场附近的“钟琴酒吧”发现了主使者的尸体。另一方面，颇有名气的酒吧女歌手朱丽娅也被神秘的黑衣人所绑架。玩家所扮演刑警斯蒂芬必须解决层出不穷的神秘事件，担负起拯救朱丽娅的重任。

在游戏中，对话是解决事件的重要因素。除了依靠警犬同伴莱昂的指引外，还必须通过麦克风对犯人进行调查取证。在需要进行对话的场合，画面左上方的人物头像就会闪光，以提示玩家。通过麦克风不仅可以命令莱昂攻击敌人，还可以使陷入恐慌状态的人冷静下来，在发布指令上相当便利。

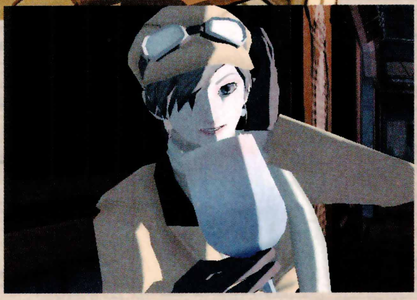




↑莱昂，非常优秀的警犬。可以拾回物品、攻击敌人，是斯蒂芬最得力的助手，在游戏中扮演至关重要的角色。



↑上司马宾。从他那里经常可以得到各种各样的情报和指示，指引斯蒂芬下一步的行动。

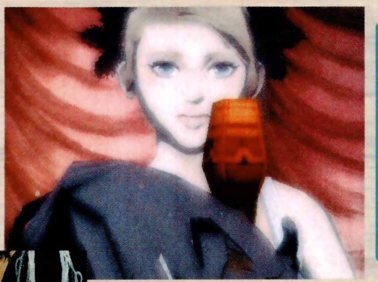


↑协助调查的爱莱诺。在紧张刺激的汽车追逐战中，她华丽精湛的驾驶技术让人佩服得五体投地。

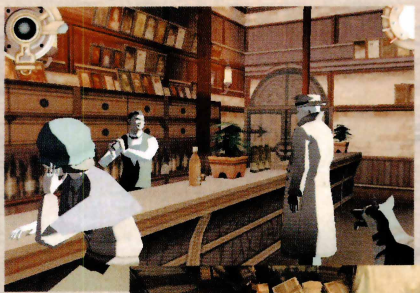
主人公与伙伴们活跃在被离奇案件笼罩的小城



↑与限定版捆绑发售的专用麦克风。语言交流是游戏中必须进行的内容，不懂日语的玩家只得望洋兴叹。

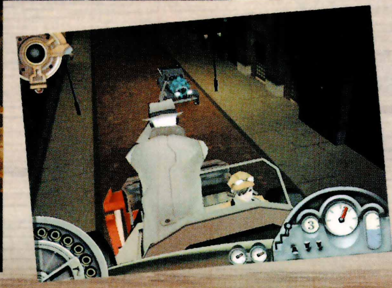


↑以忧郁眼神和动人歌喉倾倒众生的酒吧歌手朱丽娅。她的失踪引发了一系列离奇事件的发生，是掌握故事命脉的人物。



↑警犬莱昂可以捡起物证，并凭借敏锐的嗅觉找到罪犯。在受到敌人攻击时能死死咬住对手，是值得信赖的好伙伴。







↑游戏中，主人公要随时做好战斗准备，因为与犯罪组织的暴力冲突随时可能发生。如果你挨上5枪就会一命呜呼！

被剑与魔法所召唤的10位斗士即将踏上擂台
80年代名作以绚丽的3D舞台再登场！



奇拉
阿尔戈斯王国的公主，继承父亲的遗志，寻找传说之石。

拉斯塔
传说中拥有英雄之血的战士，被世人舍弃的救世主。



WarriorBlade

战士之刃 拉斯塔VS巴巴利昂篇

距1987年的街机版第一作发售已经16年了，继承了传说中英雄之血的战士们将再次于PS和GC上崭露头角！

PS2	厂商：TAITO		发售日：2003年3月	
	类型：3DFTG	价格：6800日元	其他：——	

"你的生命已到尽头…"10位身世各异的战士上演殊死对决！

游戏系统除了沿袭了与对手交战，最终打倒使世界步向灭亡的魔法使佐库的QUEST模式外，也可以4人对战，而且还有由COM操纵4人的超强8人大乱斗的火爆模式。

登场角色既有面目狰狞的力量型战士也有身手矫健的魔法剑士。战斗中除普通攻击外，还有可以将对手打飞至天空，或者迷惑敌人意识等8种各不相同的招式。根据玩家的按键不同，所有必杀技都分为轻、重两种。而游戏中华丽的魔法攻击也相当惹人注目。其中包括要大量消耗魔力的魔法攻击和一种神秘的攻击设定。不过，这种神秘攻击方式的发动条件和效果目前尚不明朗。

最好要告诉大家的是，在挑战QUEST模式时可以获得各种道具，用以提升自己的战斗等级。强化后的人物也可以在多人乱战模式下使用。最让人兴奋的是，人物的攻击防御等各种数值均能自由设定！



←↓游戏包括雪原、熔岩、沉船等众多战斗舞台，玩家可以利用地形的变化和舞台上的道具与敌人周旋。



爱亚拉
得到精灵力量的森林居民，四处寻找叫做遗迹的宝物。

南巴21
由于长期监狱生活而忘记姓名的男人。仇人是佐库。

古拉斯
佐库的弟子，杀招残忍无比的来自东方的魔法战士。

玛古努斯
全然不知自己已经死亡的大海战士，也在寻找遗迹秘宝。

莫戈
受到魔法道具的影响而变得凶暴、巨大化的猿人。

菲达
技数超一流的冷血杀手。他参战的原因至今不明。

斯蒂奇
魔法使佐库创造的怪物，让别人痛苦就是他的最大快乐。

基恩
有着强大的破坏力和天才的头脑，一心想要破坏世界。

小向美奈子 对于话题新作的直击采访



在浩荡宇宙 演绎华丽对决！

Profile

小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都 血型AB型 身高156cm，三围B90，W58，H85，受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约！我们这次的采访活动的主角就是白雪聪明的小向美奈子。

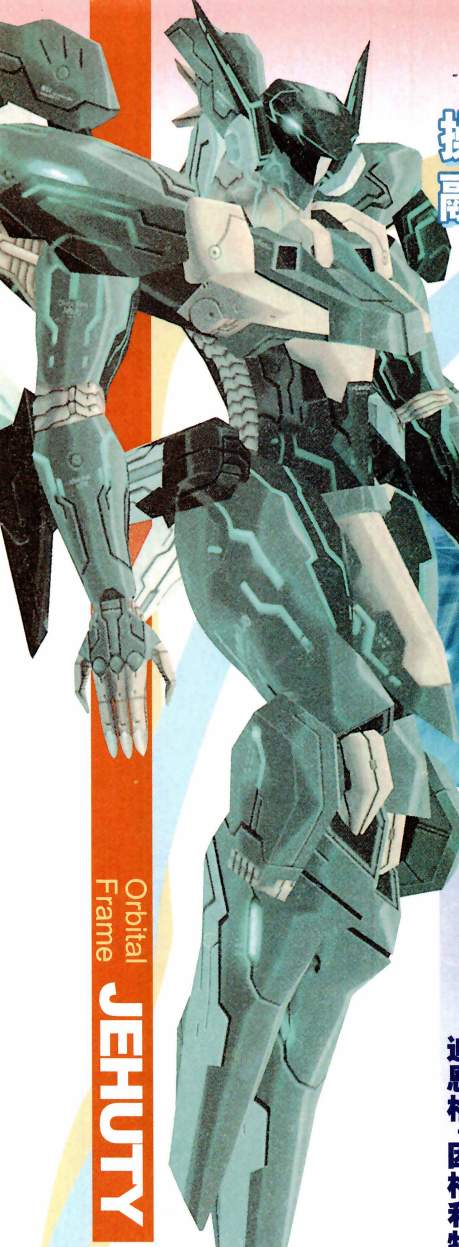
Vol.2

访问厂商 **KonamiComputerEntertainmentJapan株式会社**

游戏名称 **ANUBIS ZONE OF THE ENDERS**

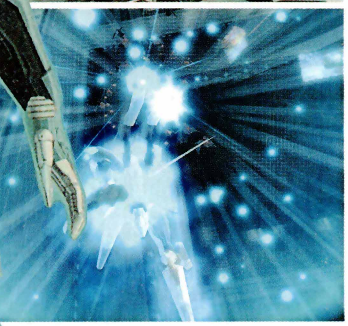
人气偶像小向美奈子再次与电软迷见面，这次她将勇敢地向KONAMI进军，对小岛秀夫监督的最新作《Z.O.E. ANUBIS》进行直击报道！由于这款游戏的画面效果绚丽，操作感平易近人，小向美奈子在亲身体验后便不能自拔，不得不感叹小岛秀夫又为我们带来了一款超乎其想象的杰作！

操纵人型兵器Orbital Frame将敌人一扫而光
融刺激、爽快、华丽于一身的机械人动作游戏！



Orbital Frame **JEHUTY**





ANUBIS
ZONE OF THE ENDERS

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.2.13
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

以广阔3D空间和华丽动作驰名的ZOE一直是电玩媒体乐此不疲的追踪对象。这回小向美奈子将为我们带来ZOE续作《ANUBIS》的最新情报。在亲自上手感受游戏的乐趣之后，美奈子小姐与KONAMI天才制作人小岛秀夫展开了亲密的对谈。在游戏发售前夕，让我们跟随美奈子小姐再次引爆《ANUBIS》的魅力吧！



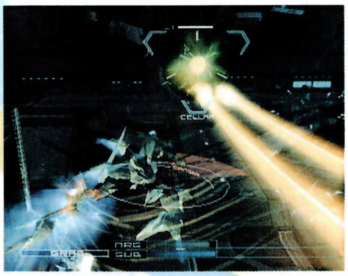
Frame Runner **迪恩格·因格利特**

生活在木星卫星卡力斯托上的矿工。长年操纵LEV（载人作业机械人）采冰，是个值得周围人信赖的可靠朋友。故事就是从他发现JEHUTY后开始的。

操纵巨大的人型兵器JEHUTY，在天空中自由飞舞，将敌人逐一消灭，这就是现今最受瞩目的机械人动作游戏《ANUBIS》。继承前作中受到好评的操作系统，《ANUBIS》将再次让大家领略华丽而飘逸的空中对决。当然，主人公迪恩格所操纵的机体JEHUTY，也依然是大家关注的焦点。相信它的性能会在游戏中大幅提升。



魄力惊人的游戏画面甚至不输OVA。



操作简单，无论谁都可以轻松上手。光与雾交织的华丽画面是游戏的特色之一。

与JEHUTY一体化吧！

随着迪恩格在卫星卡力斯托上发现了“JEHUTY”，上篇中未完的故事从此再度展开，JEHUTY也再次挺身反抗巴弗拉姆对火星的暴力统治。ANUBIS、JEHUTY、阿玛尼计划，所有的一切都将再次启动，以火星圈为舞台上演了殊死对决。

操作感、爽快感、刺激感无与伦比！

操纵着彻底摆脱重力束缚的JEHUTY，锁定敌人让其无路逃生，与情节融为一体的配音再加上超强的系统设定，实现你最狂野的梦想，满足你最挑剔的要求，在浩荡的宇宙中尽情飞舞，带给你最爽的操作感和最酷的视听冲击！

斩

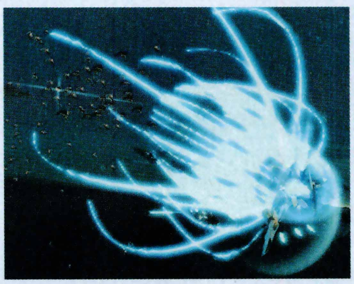
在接近战中，机体右腕的光剑可以充分发挥威力，使出包括4连斩、背后斩、大回旋斩等超强必杀技。使用4连击时，最后的强力一击还可以将敌人由高空直接击落至地面，给予对方毁灭性的重创。画面效果令人惊愕。



挥动光剑粉碎敌人的野心！这种将敌人一分为二的快感使人记忆深刻。

击

在远距离作战中可以使用各种飞行道具。为了节省能源，攻击力是随着蓄力时间而变化的。不仅可以同时攻击数个敌人，还能使用放射型散弹枪和追踪导弹等武器应对不同的敌人。大魄力的散弹画面非常壮观。



令人眼花缭乱的爆破雷射放射出万道光芒，同时攻击数架敌机！

擒

擒住敌人摔到墙壁上或者将对方抡投出去。在你攻击特定的敌机时，有可能遭到其它敌人的攻击，而且敌机也会使用盾牌来防御，这种时候就需要玩家充分活用各种各样的抓投技来应对。这种绝妙设定令人称奇。



抓起敌人当作肉盾，攻击方法多种多样，就看你能不能想得到了。

画面好漂亮！游戏也很有意思！

——《ANUBIS》是一款很前卫的机械人动作游戏，现在美奈子小姐将把她的试玩体验在这里与大家分享。

小向■嗯，机体和角色的造型实在是太出色了！虽然我是个循规蹈矩的人，但是我也非常喜欢像《EVA》这类SF机械人的动画。

小岛■是吗？你觉得《EVA》怎么样？

小向■情节很吸引我，里面的人物我也很喜欢。我曾被这部作品完全征服。

小岛■是吗，那你对《ANUBIS》的宣传片有什么感想？



「由于我非常喜欢机械人动画，所以立刻就被这款游戏吸引了。」这句话展现出小向令人意外的一面。

小向■魄力十足，画面非常漂亮。但是不知道玩起来的感觉怎么样？

小岛■这个游戏是围绕着火星与地球之间的战斗而展开的。说白了就是驾驶着被称为Orbital Frame的巨型机械人把敌人打倒。特别值得一提的是，除了各种高科技武器外，还能使用斩、投等许多技巧。你也来试试吧，操作很简单的。

小向■嗯，好啊！

——接下来，美奈子小姐充满自信地拿起了手柄，在小岛监督的指点下开始了试玩。虽然是第一次接触这个游戏，但她还是使出了我们前面所提到的大回旋斩和爆破雷射等招数将大群敌人一扫而光！

小向■这游戏太有意思了～

小岛■啊，不敢当。不过，这真是你第一次玩吗？是不是在来之前偷偷地预习过了？（笑）

小向■过奖了（笑）。

小岛■我小时候，正好赶上1969年阿波罗登陆月球，70年代又在万博接触到机械人，所以我特别喜欢SF，也是因此才创作了这款游戏。

小向■原来是这样啊～

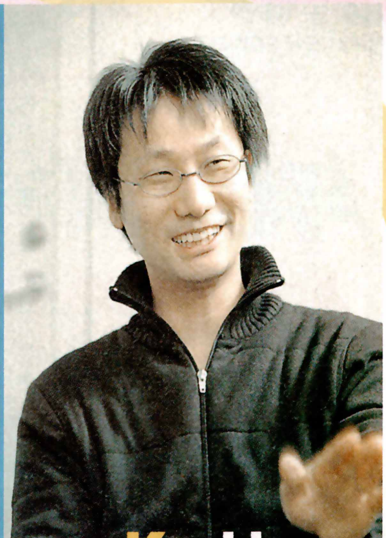
小岛■在游戏中，你还可以亲自操纵机体，实现人机互动，这就是游戏与动画决定性的不同。

小向■不仅是机械人，爆炸、光和烟的效果也非常独到。

小岛秀夫 Hideo Kojima

Konami Computer Entertainment Japan株式会社《ANUBIS ZONE OF THE ENDERS》制作人

1963年生于东京世田谷区，86年加入KONAMI，先后参与制作《合金装备》（87年.MSX2）、《Snatcher》（88年.PC.8001）、《Police Nauts》（94年.PC.9821），其采用电影手法制作的游戏系统备受关注。此后他的《合金装备·索利德》（98年.PS）在全世界创出了600万套的好成绩，小岛秀夫也由此一跃成为世界顶级游戏制作大师，他的名字也为全世界玩家所称道。这次的《ANUBIS》就是他倾其全力打造的又一款杰作。



小岛■不管是3DCG还是动画场景，我们都尽量采用比较独特的手法来表现。我们这里有许多员工是制作动画出身的，许多场面都要由他们先绘制动画手稿，而后在电脑不断的修改调整，找出最佳的表现方法。

小向■类似电影的画面相当多，这有什么特别的用意吗？

小岛■为了更好的表达故事情节，采用电影手法制作大段动画是必不可少的。

小向■你想过做一个真正的电影导演吗？

小岛■虽然现在我只是一个"游戏监督"，但我确实对电影很感兴趣，以后我也想试着自己做一部电影（笑）。有机会咱们一起合作吧（笑）。

小向■嗯，好啊！我期待着《ANUBIS》的上市！

使游戏剧情精彩纷呈的众多人物角色

该作中除了迪恩格所搭乘的Orbital Frame JEHUTY外，还有数个新角色登场。而前作中的某些人物也将再次登台亮相，在战场以外编制出一幕幕动人的情节。





Frame Runner 凯恩·玛丽奈莉斯

追踪JEHUTY的女战士

受巴弗拉姆军·诺曼的指示四处寻找JEHUTY的踪迹，也是迪恩格第一个战斗对手。



Frame Runner 维欧拉

木星的亡灵？

前作中败给JEHUTY，在战场上被杀死的维欧拉和她的爱机奈欧提斯于本作中再次登场，这究竟是怎么回事呢？



Frame Runner 雷欧·斯蒂恩巴克

KONAMI往年的名机！

雷欧身为前作的主人公，这次所乘坐的Orbital Frame变成了比克巴伊帕，其外形的改变相当惹人注目！



Frame Runner 罗伊德

由恶魔画师设计！

茵海尔德的存在给人以一种超乎寻常的感觉，其实它的设计者就是鼎鼎大名的恶魔画师金子一马！

命运的对决！

JEHUTY和ANUBIS是命中注定的宿敌，他们都是在木卫轨道的殖民地上秘密开发出来的。ANUBIS的驾驶员是火星军事政权的指挥官诺曼，他和迪恩格之间又有着怎样的恩怨呢？



Orbital Frame 诺曼

GNP
GAME NEW POWER

电玩新势力 精美DVD再度登场!!

与想象中一样精彩!!

电玩新势力DVD



更高的影像清晰度
影像清晰度由250线提升至500线 游戏画面纤毫毕现

更好的画质与音质
采用更为先进的MPEG-2压缩方案亮度、效果非凡

更大的容量
可以收录长达100分钟的影音资料是VCD的近两倍

超值定价 10 元

热卖中!!

终于与三大主机同步同行



让你的DVD机大显神威!!

电玩新势力DVD2 定价:10元

3月10日发卖

完美展示新三大主机的精彩之处
我们终于进入DVD时代

现已接受邮购

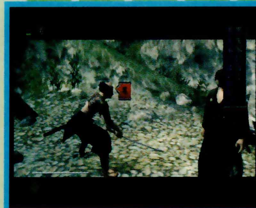
邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取

NEWGAME 编辑点评

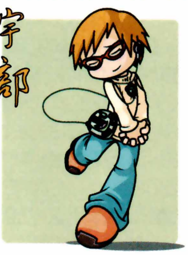
NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

1月17日～2月12日

发售日	2003年1月30日(日)	2003年1月23日(日)	2003年1月16日(日)
游戏	魔颤2	装甲核心3 寂静战线	侍 完全版
			
	机种：PS2 厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：FROMSOFT 类型：STG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：SPIKE 类型：ACT 媒体：DVD
	男女主角一名,并且加入了大量的隐藏要素,绝对是本期必须要玩的劲游戏。	堪称史上最出色机器人射击游戏的代名词作品。本次再次推出全新版本，首周销量即突破10万本，预计达到前作销量也只是时间问题。	自由度高的浪客游戏，故事的发展完全按照玩家的意愿进行，拥有众多的结局，有一玩再玩的价值。画面上比起前作并没有变化，比较遗憾。

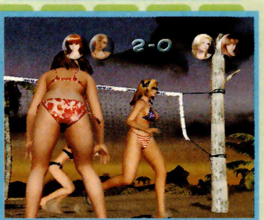
评论人

评论人	点评	魔颤2	装甲核心3 寂静战线	侍 完全版
凤林 	最近“魔颤2”打得头晕，最高难度双双穿版，虽然还有模式等待着去挑战，不过GC“银河战士”的发售心思已不在其上。这几个月的游戏数量真是惊人，大有玩不过的感觉。这两期编辑点评的数量也较之以前有所增加，仅仅是试玩这些游戏就要花相当多的时间，真是苦了几位编辑了。	虽然在画面上稍有损失，但游戏的乐趣并没有失去，难度依然非常高。这次两张碟的做法，令人感觉内容非常充实，加上游戏中隐藏要素非常之多,有挖掘不尽的感觉。而游戏暴露出的最大问题显然是视点以及机能方面，造成很多角落的情况无法看清。	虽然一向对机器人游戏不感冒（铁骑除外），不过该系列每作均能有20万本以上的销量，实在另人刮目相看。最新作在前作的基础上增加了舱内视点、新装备以及更多的机体涂装，带给玩家更多的新鲜感。而且游戏的操作、画面等都保持着系列水准。	据说是完全版，但除了重温一遍外，并没有得到新的感动。新增加的影像特典毫无新意，两段广告也就罢了，最可气的是此作的宣传片，居然连一张开发中画面都没有放出来……感觉最明显的就是由CD媒体过度到了DVD，PS2读起来不那么恐怖了。
宇部 	说实话，这次评论的游戏虽然有十多个，可真让宇部感兴趣的几乎没有，除了那款美女排球……别误会，俺可是排球运动的狂热爱好者，多年来一直是校队的主力二传，从俺的身材就能看出啊（笑）……尤其不喜欢那些炒冷饭的作品，实在没有什么价值。	与前作相比DMC2在难度方面稍有降低，即使新手也能很快适应。不过动作性更加突出，战斗也更加华丽，加上丰富的隐藏要素和双dvd的内容都使得本游戏的卖点相当突出。然而画面的视点设计却不尽人意，频繁的变化会使得玩者晕头转向。	除了精彩的开场CG动画，游戏内容与系统与前作相比进化不大，难度也没有什么提升。不过对于一般的玩家来说还是有一定的吸引力，丰富多彩的任务，装备精良的机体以及细微调整都能使人投入其中。新增加的舱内视点也算跟上了此类游戏的潮流。	自由度很高的3D动作冒险游戏，能根据玩家的行为意图实现多种结局是比较令人兴奋的设计，而且这次dvd完全版一改前作CD媒体读盘慢的诟病，使玩家能够从容地在各个场景中自由切换。游戏的情节和操作感没有任何的改变，实在让人不痛快。
星尘大海 	本段时间发卖的游戏中亮点不多，唯一可以称道的大概就是大作《魔颤2》了，星尘如今正在HARD难度苦斗中，虽然其他游戏也算可以一碰，但想到今年二三月份的《真·三国无双3》以及星尘的最爱《第二次超级机器人大战α》，手中的游戏立刻变了味儿——苦等中的星尘。	强极之超大作，酷度全超前作，虽然一干人等对游戏画面存有非议，但星尘个人认为厂商并不是在画面上摔了跟斗，而是刻意的将画面表现成更符合魔颤世界观的状态，且将主要精力投入到的手感和招式的更华丽完美上来了。生化危机万岁！	机器人驾舱模拟战斗类游戏，星尘一直对机器人相关游戏保持较高关注，本作自然也不例外，但由于是星尘最为不擅长的3D主视点战斗，在头晕眼花，胃中翻江倒海的同时，本人还是咬牙向机器人迷们推荐此作，高达DX万岁！	号称是完全版，但本编死活比不出在完全度上有何可贵的进化。虽然本编对“和风劲吹”类的游戏极其喜欢，刀剑对峙的时候简直让人热血沸腾啊，但在游戏时总有一种小心翼翼的感觉，生怕出事，“对方就是敌人”—侍魂万岁！
MASCAR 	本月的大作看上去很多，实际上真正值得一玩没几个，大部分都是超级冷饭。MASCAR最近正在苦攻《魔颤2》，MUST DIE模式已有些力不从心。下一个重头游戏就是FFTA了，很长时间没有见到如此正统的S·RPG了，FAMI通34分的评价相信不会是炒作的原因，2月14日发售，情人节预定放弃中。	作为一款动作游戏大作，在流畅度上无疑是很优秀的，按键无延迟，场景内如果敌人很多也不会出现拖慢现象。游戏的动作性继承了一代的优点，新动作侧向回避非常有用。游戏的隐藏要素很丰富，唯一的缺点是发色数较少，画面有些单调。	MASCAR认为本作应该不属于纯粹的机器人动作射击游戏，因为它的主要乐趣在于不断地执行任务赚钱，至于每个任务的难度都不是很高，所以还是不要把本作和天*的G**相比。本系列在日本人气很高，前几代销量一直都在20万左右。	游戏的动作莫名其妙，人物的发色数更是少得可怜，所谓的“完全版”只是增加了一些毫无新意的垃圾动画，至于那段新作宣传片更是滥竽充数的典型。游戏本身毫无吸引力，再加上本作是炒冷饭性质，所以得到低分也不足为过。

36—40 强烈推荐　30—35 值得一试　1—29 素质一般

2003年1月23日(日)

死或生 沙滩排球



机种：XBOX
厂商：TECMO
类型：SPG
媒体：DVD

足可以令人喷血的泳装欣赏游戏，制作厂商在美女的制作上驾轻就熟，比起前作更加细腻，难怪会被挂上“18推荐”的大牌。

挂羊头卖狗肉啊！虽然明知是泳装欣赏，但为什么还要带上排球游戏呢？第一天上市游戏店即高挂无货的牌子，美女的力量真是无人可挡……但是这样又能给游戏保留多少新鲜感呢？以表现美女身材为乐，也只有TEMCO才能将“18禁”的擦边球打得这样完美。

抛开TECMO的市场商业炒作和定位不谈，就是单作为一个排球运动游戏来说，本作也算得上是决无仅有的。柔和流畅的动作，准确到位的操作和击球感比起半年前SEGA的沙滩排球绝对不在一个层次。要是比赛有多个固定视角选择就更完美了。

本来想对该游戏不予理睬，作为一个游戏，它简直是游戏史上的最大耻辱和败笔，但作为一种新型电子娱乐作品（过誉？），无疑又给厂商捞钱创造了新途径，只是但愿跟风之作不要应声而起才好，万年经“玩”之作。荷尔蒙万岁！

典型的媒体炒作的产物，作为一个排球游戏，本作的动作性要大大逊色于SEGA的VR沙滩排球；而作为一个美女欣赏游戏，MASCAR认为还不如去看杂志呢。这种不以游戏本身为主要卖点的东西也许出一次还行，出多了就及其无聊。

2002年12月13日(日)

拉切特与克兰克



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

庆祝PS 8周年的动作游戏，随主机附送，因此取得了较好的销售成绩。游戏的画面非常干净，主角搞笑，游戏的水准颇高。

如果不是配合PS2硬件的强买强卖的话，想卖到40万根本就是吹梦。游戏的充其量只不过是一款水准一般的动作游戏而已，在游戏中很难找到更多的亮点。主角令人不悦的耍宝这两年看得实在太多了。如果不是特别赠送的话，真是放到游戏堆里就找不着了。

角色造型非常美式化的3D卡通动作游戏，整体画面在PS2游戏中应属上流水平，只是系统方面的设定稍嫌简单，不够精巧和大气，有些辜负PS发售8周年纪念作品的名号。不过因为与PS2主机同捆发售，还是取得了销量超过40万的骄人成绩。

这款号称是纪念PS诞生八周年的作品满身是炒作的味道，从一开始的宣传到捆绑PS2一起销售，该游戏莫名其妙地超出同素质游戏几倍的销量了，美式卡通风格的人设极其讨好欧美玩家，但回头看看如繁星般多的欧美动作游戏……PS2万岁！

很一般的动作游戏，从主角的形象上看就不是很受欢迎，因为它太像任天堂的星际火狐了。人物的动作没有什么亮点，玩起来让人昏昏欲睡，不过游戏的画面还算是比较强。本作主要是为了纪念PS诞生8周年而发售的作品。

2002年12月30日(日)

零界边缘（THE THING)



机种：XBOX
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

充满神秘色彩的动作解谜游戏。游戏场景设定在南极，主机对雪的描绘非常出色，仅看画面也会令人觉得寒风凛凛，难度不低。

非常俗套的故事情节，外星人设计得实在是太没水准了……索性游戏系统非常有创意，恐惧与信任两大要素在游戏中非常重要，玩家在游戏时还要注意团队合作，彼此信任才可以。如果不能处理好队友间的关系，对游戏的进程会产生很大影响。

对于号称恐怖冒险的这款游戏来说，在生化系列都开始没落的今天推出，实在是失败之举。依目前硬件平台的性能，本作却仍采用令人非常不舒服的追尾视点进行操作，明显与当今先进的3D镜头编程水平拉开了距离。另外游戏的情节及系统相当平庸。

又是一款由电影脱胎而来的游戏，先不论游戏的好坏，单就改编自电影就落了游戏中的下乘，加之游戏虽然剧情充实，但较离谱的难度还是比较吓人的，游戏中的外星生物造型俗不可耐，电影爱好者会买吧，电影万岁！

又是人类和外星人战斗的情节，外星人的人设太“可爱”了，一点都没有令人恐惧的感觉。游戏的画面很一般，战斗给人一种场景狭小的感觉。不过本作的伙伴系统实在是很有意思，游戏中要注意团结与合作，如果对队友背后下黑手，那么必将群起而攻之。

2003年1月16日(日)

CAPCOM VS. SNK 2 EO



机种：XBOX
厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：DVD

对应Xbox Live系统的冷饭作品。画面上比较于先前的GC版并没有变化。简化模式的出现令许多不玩格斗的玩家也可以从容面对。

CAPCOM谁也不得罪。加个在线功能就将这锅冷饭端上了XB的餐桌，就是不知道是否还能有人消化得了。简化系统也继承下来，不过个人觉得这是一个非常讨巧的系统，令对战中的公平全失，也没有了出招失败的偶然性。本作的乐趣还在于在线对战。

从GC版变化来的版本，能够进行网络对战是新加的特色，画面较DC版来有了一些进步，但由于没有追加新人和新系统而给人感觉CAPCOM的移植诚意不足，由于从GC版变化而来，也带有了GC版的小遥杆的简易必杀出招。

主旨全在于连线对战的最新一作，CAPCOM的炒饭技艺和XBOX的超高机能一样让人折服，加入了和GC版一样的必杀技简易出招后战斗观赏性高了一截，不过个人认为简化操作后少了一种指令输入成功后的成就感，高打不屑，格斗游戏万岁！

虽然它作为一款格斗游戏是非常出色的。但是再好的东西也有招人烦的时候，此次的移植版本在画面和读盘时间上几乎没有什么加强，另外新的简易出招系统也令对战的公平性完全丧失，再加上XBOX的手柄操作的恶劣性，本作的评价也不过如此了。

2002年12月19日(日)

合金装备 索利德 2 本质



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：DVD

合金装备2的完全版作品，包含了很多全新的模式，即使是玩过一遍的玩家，本作仍旧有再次尝试的价值。对MGS颇有心得的玩家不能错过。

增加大量新模式，增加大量新要素，从这些附加的内容来看，还是值得一玩再玩的。最感兴趣的当属SNAKE TALES模式，虽然与情节无关，但总算是圆了很多斯内克迷的梦。这样的追加版已经不是第一次，对于买了原作的玩家总是有些不太公平的感觉。

KONAMI又推出了新瓶装旧酒的《本质》。其实游戏本身确实是很优秀的，可是虽说加入了许多新的模式和要素，而且将斯内克回归的设计也比较体贴，但是冷饭也架不住三番五次地炒。在续作迟迟不能推出之前，用这种方法来吸引玩家明显就是蒙钱。

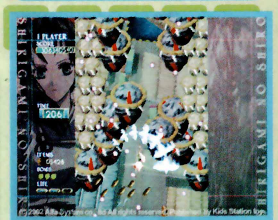
虽然是挤钱之作，不过想起当年前作的VR碟，也就心平气和了，加入的滑板游戏一定十分讨好欧美玩家，各个训练关卡都是乐趣十足，个人认为这才是合金装备精华所在，它使得该版本在某种意义上变成了一款全新的游戏，固体蛇万岁！

同样是炒冷饭，这次的资料片里加入了大量的新要素，当然最令人感动的还是人气角色斯内克的回归。虽然这仅仅是一张资料碟，但是里面的内容绝对是让人值得购买的。作为一款大作游戏的补完版本，这次的本质确实作出了一些资料片的“本质”。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

2002年12月19日(日)

式神之城 蓝/红



机种：XBOX
厂商：ALFA SYSTEM
类型：STG
媒体：DVD

近年最具代表性的射击游戏之一，其中的人设更是赢得了众多玩家的一致好评。这次再次推出XBOX虽然有骗钱之嫌，却仍旧值得一玩。

最近射击游戏似乎有复兴的趋势，本系列拥有非常高的人气。这次在XBOX上再次推出“红/蓝”版，明显是翻炒，销量的低迷也是可以预料的。另外，个人对游戏的BOSS设定十分反感，难度高不说，而且一个接一个，过分冗长的流程实在令人坚持不下来。

移植自街机的射击游戏，与PS2版的整体表现没有什么区别，难度同样不低，风格相当独特，射击感觉也比较到位。游戏感觉像是许多优秀STG的汇萃版，吸取了众家之长，比较讨巧。但是狭小的主画面给人感觉魄力不足，另外纵版射击游戏在家中玩……

厂商号称的红蓝版本让人不由想起老任的XX妖怪系列，有着极重的商业味道，可以讲厂商为了捞钱根本未将玩家们的利益过于考虑，对于射击游戏的苦手来讲，不过是一款难度又令人望而却步的游戏罢了。推荐给射击游戏高打们，分数万岁！

街机上很出色的平面射击游戏，在2代即将推出之际，终于出现在了XBOX上，通过与PS2版的对比，得出了“没有提高”的结论。更加恶劣的是这次居然推出了红蓝两个版本，游戏本身还是不错的，射击的爽快感很好，独特的升级系统也很有创意。

2003年3月6日(日)

怪盗史莱·库巴



机种：PS2
厂商：SCE
类型：ACT
媒体：DVD

画面清爽的动作游戏，虽然在欧美没能引起太大的反响，但这次在日本推出还值得广大玩家留意的。本作也是最近难得的出色动作游戏之一。

最近平平无奇的作品实在太多，尤其是动作游戏，本作算是能够给人留下一些印象的作品。游戏的视点移动非常好，总是能够给人最佳的角度来进行游戏。值得一看的还有人物搞怪的形象，不惊觉间就想起来鲁邦三世……游戏的流程适中，很多人都可接受。

采用了3D卡通渲染的动作游戏，其新奇怪异的系统和角色设定在欧美得到了很高的评价，游戏的镜头转换非常自然，没有什么死角可言，开发者的技术实力不容怀疑。不过这次推出的日版，在拥有众多优秀动作游戏的日本能否取得好成绩，实在令人担心。

在欧美网站上该游戏可是受到极高评价，但经本编研究炒作成分居多，厂商要想有超越同类作品的成绩看来就只有靠宣传功夫了。主角的造型很是有特色，给本编最深印象的就是开始时那段COSPLAY合金装备的对白了，搞怪万岁！

一款没有什么名气的动作游戏，除了视点的转换还是很令人满意之外，人物的角色设定不是很招人喜欢，游戏的动作性也是很一般。而且在美版推出后很长时间才推出日版，就算是有点兴趣也被漫长的等待时间给淡化了，总之是一款平庸的游戏。

2002年11月17日(日)

真人快打·死亡同盟



机种：PS2
厂商：MIDWAY
类型：FTG
媒体：DVD

由真人进化到多边形人物上来，真人快打虽然已经不再有当年的人气，但却仍旧保持着游戏的本来特色，即便是三维化之后仍旧是那么难玩。

“真人快打”真是不应该3D化。这一作显然厂商是下了一些工夫的，你可以看到所有著名3D格斗游戏的精髓，比如DOA的场地、VF的人物形象、铁拳的动作等等，无论是哪个场地、人物，你总是能够找出似曾相识之处。另外，过度血腥的演出令风林有些不适。

这种欧美风格的格斗游戏有其一贯的缺点：没有动作节奏感，过于血腥，且在东方人眼中模仿得似是而非，该游戏是绝对的少儿不宜，过于血腥和虚假的动作让人失去了对游戏系统和连续技研究的兴趣，真正的格斗达人会不屑一碰吧！

如此欧美风格的格斗对战，星尘最看好的还是它的独特风格，或许在欧美玩家看重该作血腥，暴力，像那么回事，但在本编游戏中感受到更多的还是那种似是而非般模仿的爆笑，以至于大家都忽略了该作的一些小进步，火爆万岁！

本来使用真人扫描的真人快打是一款很出色的格斗游戏，但是这次的3D化可以说是非常失败，游戏中你会看到大量的模仿痕迹，无论是场景、人物还是动作都有一种似曾相识的感觉，动作过于暴力血腥，真人快打，没有了“真人”那还算啥东西？

2002年10月1日(日)

极品飞车·热力追踪2



机种：PS2
厂商：EA
类型：RAC
媒体：DVD

在美国超人气的赛车游戏，也是美国赛车游戏中的绝对代表作品。这次在PS2上推出的最新作品，画面上表现不俗，值得一试。

终于看到本系列有上进的表现了，各方面也多少带给玩家一些惊喜。名车依旧是游戏的最大卖点，加上移战PS2，游戏中对车体的描绘更加的细腻，而增加的各种特效光影也使得画面显得非常绚丽。应该说本作可以明显感受到制作人的诚意，制作得认真。

极品系列就给许多家用机玩家金玉其外的印象，除了将名车汇聚一堂几乎没有任何特色。进化到PS2上则更加衰败，无论在图像还是RAC至关重要的操作方面，都无法与超级的GT3相提并论，至于其中夸张的光影特效反到不如GT朴素的感觉来得真实。

该款极品飞车还是给人感觉一般，个人认为在家用主机上就没有移植出像样的极品飞车系列游戏，画面在当今各次时代主机上推出的竞速类游戏中可谓极其平庸，游戏操作感也是一般，建议大家还是在PC上找优越感吧，GT赛车万岁！

游戏的画面水平非常一般，离GT3有很大的差距；速度感也不是很强，离梦美有很大的差距；至于上手性嘛，离R5也有很大的差距。这3个“很大的差距”说明了一切，再加上自身没有什么鲜明的特点，决定了本作只能是一款中等偏下的赛车游戏。

2002年3月5日(日)

越野挑战赛



机种：XBOX
厂商：MS
类型：RAC
媒体：DVD

XBOX上拉力游戏中最出色的一款，画面非常精美，并且对应数字电视，5.1声道，使玩家可以得到更高层次的享受，强烈推荐。

画面的表现绝对是目前所有赛车游戏中最好的，特别是操作感的把握上非常到位。游戏的模式还算丰富，难度也不小，要想全破需要花一定工夫才行。游戏对下雨的描绘似乎有些虚假了，而且在大漠中飞驰时的烟尘效果显然不够到位，稍感遗憾。

虽然不太喜欢拉力形式的RAC，但由于很久没碰爽快的竞速游戏，从本作中也获得了相当的刺激和乐趣，尤其是赛车的操作感非常的细腻，一上手居然长时间不愿放下。当然，游戏的画面表现也很出色，亮丽的光源以及逼真的赛道都能使玩家投入其中。

微软的游戏是越做越精进了。游戏在高机能的XBOX上的表现出来极强素质，场景渲染也极其到位，美中不足的是过于灵活的操作感，以及过于干净的车身，追求极高真实性玩家一定不屑一顾该游戏，在这里只有说句“现实最高”了！

非常出色的拉力赛车游戏，由于XBOX强大机能，游戏的画面可以说是达到了目前赛车游戏的顶峰。驾驶的操作感很真实，赛道的设计也参考了真实的场景。游戏对自然现象的表现尤为出色，特别是雨天的雨水，简直就是以假乱真。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

制霸研究

世界足球 胜利十一人 6 最终进化版

潘帕斯草原上的狂野之狮

文/WE4

PS2

厂商：KONAMI		发售日：2002年12月12日
类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

玩WE的玩家有很多人都喜欢使用阿根廷队这支蓝白军团，那种激情的打法是其它南美球队所不能比拟的。



强大的攻击力和多变的战术是阿根廷队的制胜法宝

综合评价

力量B
速度S
技术A
体能B
意识A
连携A



推荐：中级者使用

在世界足坛，阿根廷队是一只历史悠久的老牌劲旅。70年代末，在肯佩斯、帕萨雷拉等优秀球员的带领下，获得了1978年第11届世界杯的冠军。到了80年代，传奇人物马拉多纳横空出世，在他的统帅下，阿根廷队以近乎完美的表现捧起了1986年第13届世界杯的冠军奖杯。这些足以让他们在世界足坛占有举足轻重的地位，和巴西队一起被称为“南美双雄”。

虽然在韩日世界杯上阿根廷队由于种种原因表现让人大失所望，小组赛结束便打道回府，但是在WE6FE中仍然是一支一流强队。中场的人才过剩，后卫线虽不是超强但还不至于像巴西那样拖后腿，几位世界级射手组成的锋线更是无坚不摧。总之，这是一支适合那些喜欢进攻的玩家使用的球队。

在WE6FE中，阿根廷队应该不属于那种非常容易上手的球队，首先她的防守能力是一个瓶颈，另外要求使用她的玩家有很强的场上位置感，各种传球要运用得很熟练，这显然不是一个WE初学者能做得到的。

阿根廷队的体能一般，这就决定了她不能像英格兰、德国那样采用90分钟的全场紧逼压迫防守。这也大大影响了防守能力。特别是两个边前卫在比赛中消耗体能极大，要时刻注意，一旦体能下降较多就要及时换人。

3-3-1-3阵型是一个超强的进攻阵型，但是防守就……

游戏的默认阵型是最适合阿根廷队的阵型。阿根廷的左右脚选手比较平均，所以三前锋配上左右两个边前卫，再让一个传球能力强的前腰在中路进行组织，这是再好不过的打法了。阿根廷的后卫综合实力不是很强，但是主力中后卫萨莫埃尔却是WE6FE里一等一的中后卫，其余的人只能说是马马虎虎。所以在防守的时候要把中间的后卫设置为拖后，要避免让后卫扑上去抢球，否则一旦被技术型前锋过掉，后果就不堪设想。



1 CHECKPOINT 阿尔梅达和西蒙尼

这两人都是很优秀的后腰，相比之下，前者的各方面能力都要强一些，但是身高偏低，与其他队员的连携也稍逊。后者在身体对抗中更有优势，况且还有头球的绝技(头球精度95)。两人各有千秋，前者适合于对方是技术速度型前锋的球队，而后者在防守力量型高中锋时会有不俗的效果，玩家可以视情况而定。

2 CHECKPOINT 奥特加和萨维奥拉

两人都是河床队球星生产线上的优秀产品，阿根廷历来善于培养小个子球员。这两个人的速度可以说是不相上下，前者控球技术和传球能力要强一些，后者的射门稍好一些，没办法，只有那句老话：“状态决定一切”，谁让人家球队里天才一抓一大把呢。

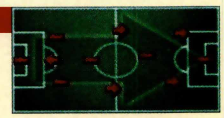
3 CHECKPOINT 巴蒂和克雷斯波

对于这两个优秀前锋，笔者实在是无法比较孰强孰弱了，这样的两个人想必放在任何一支球队里都是让主教练非常头疼的事。两人之间的连携只有可怜的42，所以两人同时上场只能会造成阵型的混乱。巴蒂的远射非常有威胁，克雷斯波的射门精度较高，而且惯用脚是双脚。至于到底让谁上，还是自己拿主意吧。

本文中出现的号码与球员人名对照

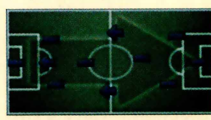
GK	1.博格斯 23.博纳诺 12.卡瓦莱罗
DF	6.萨莫埃尔 2.阿亚拉 22.维瓦斯 17.森西尼 4.波切蒂诺 13.普拉森特 3.索林
MF	14.西蒙尼 18.基利·冈萨雷斯 8.萨内蒂 11.贝隆 5.阿尔梅达 15.胡赛因 20.加拉多 16.艾马尔
FW	9.巴蒂斯图塔 7.克劳迪奥·洛佩斯 10.奥特加 21.萨维奥拉 19.克雷斯波

攻击意识



进攻的时候，要让两个边锋和边前卫向前压上，中路的前腰和中锋要注意回来拿球，别忘了把萨莫埃尔的攻击意识设置为向后。

防守意识



两个边前卫要注意回防，最好不要让所有的防守球员都拖在后面，这样会造成前后场脱节，不容易形成反击。

基本战术	团队战术	等级
中路进攻	队型压上	C
左路进攻	区域压迫	A
长传转移	造越位	C
防守反击	防守反击	B



充分发挥两个边路的优势，用快速的传球将对方防线拉开

由于阿根廷队在中场拥有基利·冈萨雷斯和萨内蒂这两位世界级的优秀边前卫，两个边锋的实力更是没的说，再加上在中间有超级射手，所以使用以边路为主、边中结合的战术是非常适合阿根廷队的战术。

在进攻的时候，由于主力前腰贝隆的盘带能力一般，所以在向前推进的时候，尽量先把球交给两个边前卫，这两个人的速度和盘带能力都很强。先让两个边前卫带球向前推进，如果对方的边路防守比较空虚，那么就直接下底后传向中路。巴蒂斯图塔和克雷斯波这两个人无论是头顶还是脚踢都是非常出色的，无论是用高球还是半高球传中效果都不会太差。

1 CHECKPOINT 合理运用头球摆渡

使用三前锋的球队对于下底传中有很多种处理方法，有时传中的落点过于靠后，不利于中锋的抢点攻门。这时可以让边锋去抢点，如果角度偏小直接攻门不太容易的话，可以按传球键向中路头球摆渡。剩下的就是让你的中锋迅速抢点射门了，如果能抢到点的话，这种球一般都是以鱼跃冲顶或凌空抽射等精彩镜头结束。

阿根廷队的中路进攻也是有很多变数的，在两个边锋下底的时候，可以突然变向，朝中路带球，然后趁着后卫都向边路补位，中路较空的时候传出一个身后球，中锋得球后就可以形成射门。



←边路得球后不要一味狂奔，要观察中路队员的跑位，画面上的小地图在此时的作用很大。



→看准时机，迅速向中路传出身后球。中间的后卫已经无法追上你的中锋。

2 CHECKPOINT 利用长传任意球得分

在高手的对决中，各种定位球是重要的得分手段。在中场附近的任意球可以用按上+圆圈键发出一个低轨道的高球，落点最好在禁区内的点球点附近，这样的球守门员无论是出击还是守在门里都非常难受，而我方的高中锋则可以直接头球攻门。



←在中场附近的任意球由于距离较远，用普通长传的话，很容易被对方后卫顶出来。



→球的落点要在守门员恰好碰不到的地方。用快速低轨道的长传球比较有威胁。



←前面的中锋顶到了球，但是能不能进就是要看能力和运气了。在实战中多加练习吧。

↓要尽可能地快速传中，不要等对方后卫占好位置。此时长传精度高的队员传中效果较好。





↑洛佩斯现在的位置不适合直接头球攻门，按短传键向中路摆渡，此时中路的后卫已经失去位置。

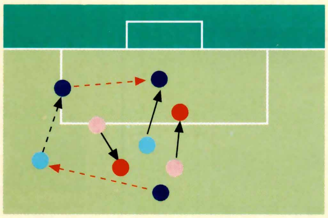
↓这时就是体现射手本色的时候，能否顺利地完成最后一击取决于射门队员的射门技术。

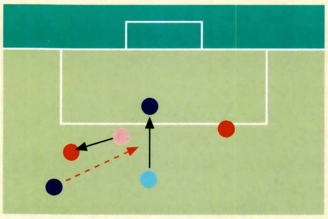


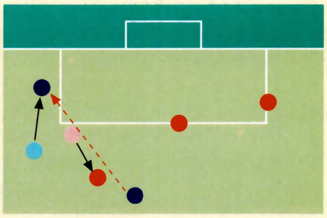
图例

●…我方对员	●…对方对员
●…移动前我方对员	●…移动前对方对员
→…无球跑动路线	- - →…带球跑动路线
→…射门路线	- - →…传球路线

右边的三张图就是阿根廷队的主要进攻路线，当然在实际比赛中场上形势瞬息万变，所以也不能完全拘泥于固定的进攻路线。比赛经验较丰富后，可以在场上凭感觉打出一些富有想象力的进攻，这样才是真正的WE高手。







WE名人殿堂

马拉多纳(Diego Maradona)

迭戈·马拉多纳1960年10月30日出生于阿根廷首都布宜诺斯艾利斯市郊的一个贫民区。司职前锋、前卫，身高1.68米，重体70公斤。1975年，15岁的马拉多纳入选阿根廷国家青年队。1977年入选阿根廷国家队。1978年第11届世界杯时，由于年龄太小，资质尚浅，被临时除名。1979年，作为队长参加在日本举行的第2届世界青年足球锦标赛，为阿根廷夺取冠军，他本人被评为最佳球员，他的名声开始在世界足坛传播开来。1980年、1981年连续两年被评为阿根廷最佳球员和最佳射手，并两次获南美最佳球员称号。1980，还被评为世界第一号足球运动员。1981年转会到博卡青年队，1982年参加第12届世界杯足球赛，但是在与巴西队一战中被红牌罚下，经历了人生第一次挫折，阿根廷队也无功而返。但赛后还是被评为世界十佳足球运动员之一。同一年，马拉多纳转会到西班牙巴塞罗那队。1984年，以750万美元的当时世界最高价转会意大利那不勒斯队。使这支无名的小球队名扬天下，并破天荒地夺得2次意大利联赛的冠军（87、90年）和一次欧洲联盟杯赛的冠军（1984年）。

"新球王"马拉多纳的球艺登峰造极，身体如铁塔，在场上横冲直撞，天马行空。他的那只价值3000万美元的"世界第一左脚"已达到随心所欲的境界，控球、盘球、射门技术均炉火纯青。而且，他在场上高度兴奋，全身心投入，意志坚强，既带动全队，也常常力挽狂澜。1986年第13届世界杯赛，马拉多纳达到足球事业顶峰。不仅为阿根廷队第二次捧得金杯，自己也获得最佳球员称号，并入选世界最佳阵容。同年，当选为"世界足球先生"。1990年世界杯赛，阿根廷队夺得亚军，马拉多纳再次入选世界最佳阵容。年底，马拉多纳又被评为 "世界足球先生"。阿根廷总统梅内姆授予他 "荣誉足球大使"证书。现已退役，有意竞选总统。

制霸

王国之心 最终混合版







研究

特技的学习与使用方法大补贴

文/FF

PS2 | 厂商：SQUARE | 发售日：2002年12月26日
类型：A・RPG | 价格：6800日元 | 其他：——

最终混合版不是简单地移植美版，各种道具和特技同上一代相比都有了很大变化，非常值得玩家去重新体验。

★●◆■▲★●◆■▲ 全部特技使用效果指南，消耗AP／MP一目了然 ▲■◆●★▲■◆●★

能力	效果	AP	MP
MPギフト	使用自己的MP恢复一个伙伴的3个MP值，属于援互魔法	3	2
MPヘイスト	提升MP回复的速度	3	0
アプローズプリーズ	利用滑铲从远处攻击，属于特殊攻击	1	1
怒りに燃える	用火烧敌人，属于特殊攻击	2	0.5
ウインドフィールド	借助风的力量护身，属于防御技	3	2
ヴォルテックス	缓缓靠近距离稍远的敌人，并使出回转攻击	1	0
エアコンボプラス	将空中连打加大一段，可以装备复数该技能	1	0
エアロポーション	使用之后，能加长空中停留时间，属于防御技	3	2
エボリューヒョン	使用自己的MP为己方全员增加30HP，属于援互魔法	3	3
エリアルスイープ	对空中的敌人使出强力的跳跃攻击	2	0
エンカウントアップ	在地图上移动的时候容易遇见ハ　トレス	1	0
カウンタ	将敌人的攻击弹出后马上近身攻击，如果造成巨大伤害还能回复很多MP	2	0
悲しみに震える	雷用落雷打击敌人，属于特殊攻击	3	1
キュアポーション	使用回复药品，属于防御技	3	1
グーフィーアタック	利用盾护住身体撞击敌人，把对方撞昏，属于特殊攻击	1	1
グーフィートルネド	一边挥舞着盾一边追击敌人，属于特殊攻击	2	1
グーフィーロケット	利用跳跃攻击空中的敌人，地上的敌人也能攻击到。	1	1
グライド	在空中按×键乘风滑行，不松手就会一直滑行	0	0
グラビティブレイク	攻击时会有30%的概率使出地属性连打最终技，伤害敌人几成HP	2	0
クリティカルアップ	容易使出抵消技，复数装备可能	2	0
クレセントムーン	对空中的敌人使用直线跳跃攻击，属于特殊攻击	2	1
コンボプラス	将地上连打数提高1段，复数装备可能	1	0
サンダーポーション	使用雷技药品	3	1
ザンテツケン	30%的概率使出连打最终技，敌人弱的话一击便倒	2	0
スーパーグライド	在空中按□键乘风滑行，按住不放能告诉滑行	0	0
スタンインパクト	有30%的概率使出能击昏周围敌人的连打最终技	2	0
ストーミングボア	挥枪乱舞，属于特殊攻击	2	1
ストームリーパ	将敌人踢飞后再进行追打，属于特殊攻击	2	1
ストップモーション	逆转时光，定住敌人，属于特殊攻击	4	2
ストライクレイド	向处于远方的敌人扔钥匙，按键时机把握好的话可以形成最多4回的连打	3	2
スパイラルウェイブ	一边旋转身体一边追击敌人，属于特殊攻击	1	1
スライドダッシュ	迅速靠近远处的敌人进行攻击	1	0
スラストラッシュ	以迅雷不及掩耳地追击敌人，属于特殊攻击	2	1
スラップショット	向前方的敌人高速攻击，有时会发出抵消大技	1	0
ソニックレイブ	对付中距离敌人时擦身攻击，按键时机把握好的话能够连打6次	3	2
大自然のいやし	借助大自然的力量回复HP，	3	1
ダメージアスピル	受到攻击时MP自动回复，伤害越大回复得越多。复数装备可能	3	0
テックアップ	反击敌人时TECH值大幅提升，复数装备可能	2	0
ドッジロール	按□键可做出翻滚动作	1	0
トリニティリミット	和伙伴协力将所有MP放在己方的周围，当同伴在自己身边才可使用	1	3
ドロ	能够吸收掉落在自己身边的HP・MP球、或者其它道具	2	0
バーサク	濒死状态下能够使出超强攻击	1	0
ハイジャンプ	能跳到非常高的地方	0	0
ハイパーヒーリング	被打倒时能在短时间复活，并且HP回复到最大	3	0
ハリケーンピリオド	在空中连打后，最后对下方的敌人使出连打最终技	2	0
ファイナルブレイク	对前方的敌人使出超强的连打最终技	2	0
フエロシラスランジ	一口气从远处跑向敌人，属于特殊技	2	1
フユリアスベロウ	将周围敌人击昏，属于特殊攻击	3	1
プライズアップ	钱、HP・MP球大量出现，装备给同伴效果倍增	2	0
マーメイドキック	在水中按×键能告诉游泳	0	0
自らにつぶされし魂	召唤出暗黑球拽向敌人，属于特殊攻击	3	1
ライブラ	探察敌人的HP值	1	0
ラグナロク	在空中连打后瞅准时机按键，使出ラグナロク打击敌人，敌人必须在空中	4	3
ラストアルカナム	对近距离的敌人连打后，能再追加最大6次的连打	4	3
ラストリーヴ	在受到巨大伤害后，HP能剩1格	5	0

CHECK! 通过事件觉醒的能力

在左表中罗列出的技能里有7项是通过特殊事件习得的（见下表）。ハイジャンプ和グライド等共有技能也是通过事件习得。

召唤MPアップ	在100エカの森中完成一定条件后和オウル说话
ソニックレイヴ	在オリンポスコロシアム战胜ケルベロス后和クラウド说话
ドッジロール	在トラヴァスタウンド战胜ガドアマ后发生事件
トリニティリミット	在オリンポスコロシアム赢得ハデス杯
ラグナロク	在ホロウバスティオン打倒リク
ストライクレイド	在オリンポスコロシアム中赢得ペガサス杯
ラストアルカナム	在ネバーラン打倒フック



CHECK! 学习技能的顺序

在游戏开始会让玩家选择索拉的成长方向，但是不必担心会漏掉技能，因为游戏结束时都能学会。





技能的学习可以如你所愿

举个例子来说，如果希望玩家开始选择了剑的力量，那索拉升到15级便能学到カウンタ；但玩家在开始如果选择了盾的力量，那么必须到45级才行。



PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.12.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

—完全网罗各个武器的技能—

体术的技能和自身、武器的总重量有关

本刊对武器的技能介绍已经有一段时间了，这次将所有技能汇总起来一块向大家公开。体术很特殊，因为它和角色还有武器的重量有关。玩家若想习得强力技能一定要和强敌作战才行。

像マッハパンチ系的技能，在角色的装备很轻时才能发动，体重过大的角色使不出来。



体术的技能

技能	等级1	等级2	等级3	等级4
拳	正拳	熊掌打	パンチアウトor虎狼炮	罗刹掌or活杀兽神掌
脚	キック	キッチシンク	キックラッシュor闪电踢	瀑布登or真空飞
摔投	体落とし	かわづ驱	あびせ倒し	唤回
装备轻时变化的技能	マッハパンチ 空气投	マシンカンジャブ	三角踢 龙卷投	千手观音 三龙旋 风杀阵

斧子的技能

能力	等级1	等级2	等级3	等级4
大木断	大木断	たけくらべ	—	マキ割りフェニックス
トマホーク	トマホーク	大回转摔投	スカイドライブ	スカイクレイパ
一人时间差	一人时间差	バックスラッシュ	—	高速ナブラ
ハンマ	ハイパ	旋回断	夜叉横断	富岳八景
强打	强打	スカルクラッシュ	夜叉横断	木端微尘

杖的技能

能力	等级1	等级2	等级3	等级4
本手打	本手打	引き落とし	痛打	水月
回手打	回手打	突返	引き落とし	からすとうさぎ
连打	二连打	正中三连击	削岩击	全身强打
碎骨	碎骨	脑天割	痛打	粉碎打
ハードヒット	ハードヒット	痛打	どら鸣らし	龟壳割
土龙击	土龙击	–	–	グランドスラム

短剑的技能

技能	等级1	等级2	等级3	等级4
高速突	高速突	音速突	感电突	电光火石
ナイフ投	ナイフ投	曲投	—	ジャグラースロ
トリック	トリック突	曲投	カットイン	ダブルトリック
しびれ突	しびれ突	感电突	スラッシュアウト	プライディーマリ
加速突	加速突	音速突	カットイン	カットイン・クロス
切り刻む	切り刻む	—	なます切り	ダーティダンス

弓的技能

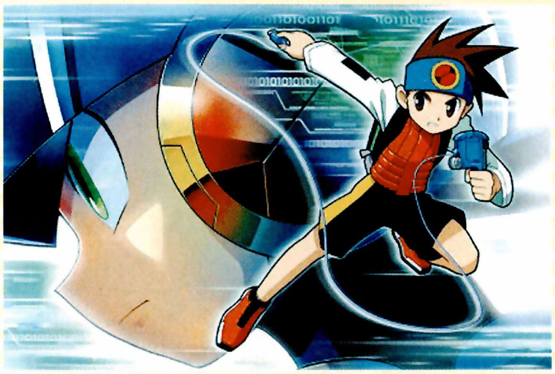
能力	等级1	等级2	等级3	等级4
早射	早射	–	瞬速的弓	–
威慑射击	威慑射击	缝影	イカスミアロ	影矢
乱射	乱射	–	アローレイン	バラジーシュート
二连射	二连射	三连射	影矢	针雨
狙击射	狙击射	サイドワインダ	スパローショット	フェニックスアロ
力矢	力矢	穿心箭	破魔箭	ザップショット

枪的技能

能力	等级1	等级2	等级3	等级4	等级5
闪光突	闪光突	くし刺し	—	光之腕	–
ジャベリン	ジャベリン	くし刺し	スカッシュ	双龙破	DHS
草伏	草伏	–	スウィンヴ	–	–
エイミング	エイミング	–	活杀兽神冲	独妙点穴	无双三段
二段突	二段突	–	双龙破	DHS	–
チャージ	チャージ	スカッシュ	コブラスマッシュ	バスターランサ	–

长剑的技能

能力	等级1	等级2	等级3	等级4	等级5
多段斩	二段斩	かすみ二段	天地二段	三段切	灭多斩
追突剑	追突剑	かすみ二段	转	变幻自在	–
い斩り	挥拔	なで斩り	逆风的太刀	龙尾返	清流剑
十字斩	十字斩	クロスブライク	グランドクロス	マルチウェイ	–
卷打	卷打	かぶと割り	天地二段	龙尾返	黄龙剑
强击	スマッシュ	かぶと割り	ベアクラッシュ	ヴァンダライズ	–



洛克人EXE3

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2002.12.6
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

文/北京 侯东

全部委托事件和战斗卡片完全公开

科学省电梯旁有一块看板，上面是委托人的委托，新委托的前面会注有new标记，读完有选项选择接受不接受。接受委托后先要到指定的地点找委托人了解详细情况，完成后再找委托人领取“丰厚”的报酬。这样看板上的工作前会标有“济”的字样。委托大部分作为分支，不影响剧情。

从二代开始有的这种设定无非是为了增加游戏度，三代增加了这方面的力度，有四项工作还与剧情有关，为了不会日语的玩家能体会到游戏的乐趣，并得到该得到的奖励，现将全部25件委托公布。

触发条件	引发事件及结果
秋原エリア1(大胖家电脑边上红色人)	从他那里领到东西后去学校热斗班上黑板的电脑世界，将东西交给一个绿人。得到卡片：ヨーヨー1 D。
科学省车站的角落的一个小女孩	给她一个“リカバリ－30 ＊”的卡片。得到レギュラ－UP3。那张卡片在秋原エリア3可找到。
温泉村车站出口大妈	把秋原エリア3通向秋原エリア2的路上一个看上去就是坏人的家伙打倒。得到スピンイエロー。
科学省电脑室墙角的一个年轻人	去动物园河马、鹤的笼子边上的电脑处调查。得到HPメモリ。
秋原スクエア第一次参加测试处的绿人	去科学省スクエア找一个紫人，为他们俩传两次话。得到卡片：イアイフォーム B。
温泉旅馆大厅大叔	先借给他8000元，再上网在よかよかエリア1与よかよかエリア2交接处帮他打败一个坏人，战斗后与绿人对话，得一道具，回去给他。得到HPメモリ。
同学やいど家(特矮的小女孩)电话的电脑世界一个紫人	对话后就是战斗，战胜。即可得到10000元。这种敌人必须两个一起消灭，有一个活着死的就会复活。
ビーチスクエア一个黄色的女孩	回答三个问题，答错一个就要战斗。得到卡片：フミコミザン－O。答案好像是3、2、3，可用S/L大法。
温泉村过桥后坡下面的一个老太	对话后得一卡片，给电视台箱子旁一西服男子，回去找老太再得一卡片，给秋原スクエア一红人。得到卡片：アクア＋30 ＊
秋原町公园一男子	去よかよかエリア1找一绿人（下台阶前拐角处），再去动物园找刚进门处一青年研究员。得到レギュラ－UP3。与剧情有关的工作。
ビーチエリア1黄人。从ビーチスクエア出来后上旁边传送点。	对话后5场战斗。得到HPメモリ。与剧情有关的工作。
电视台进门一年老的	在电视台门口转播车、电视台二层电脑室门口、擂台三处的电脑世界打败病毒。得到ウラのわりふ。与剧情有关的工作。
学校教员室下边西装男子（校长）	去科学省エリア1骷髅门前一绿精灵对话，再去秋原エリア2学校处找一紫人，给他ヨーヨー1 G，得到道具还给校长。得到ヘビーゲージ ＊。
学校校长室一女子	进入旁边校长的电脑，在墙上红色装置、人俑、主电脑三处拆掉爆弹。得到卡片：バッドメディスン B。调查后回答问题，答错要战斗。
动物园进门直走一年轻女子	先去医院阿守的病房找一老人，得到东西后去秋原町公园，调查滑梯。出此场景后再去滑梯处，抓住出现的秃鹫。得到サブメモリ。动物园事件解决。
医院门口电视电脑一紫人	对话后打四仗，很厉害的敌人。得到零件：ユーモアセンスWWW－ID。

科学省自动贩卖机电脑的紫人

去学校教员室，调查靠窗一排桌子上相册，再去找电视台旁边咖啡厅门口的女招待对话。得到卡片：スチールリベンジ—Y。

よかよかスクエア台阶边一绿色精灵

到整个よかよかエリア找四个坏人，灭之。得到かくちょうメモリ。

科学省エリア2，兔子前的人

对话即可，好像要50个バクのかけら，得到三只兔子。将兔子给科学省电脑屋球形装置边的研究员，可得卡片。

地狱岛上的电脑世界里一个浮空的人（不下楼梯）

去里网络世界找三个人。得到卡片クイックゲージー＊或300000元。

这次又增加了不少卡片，总共有普通类卡片：200张 ；MEGA级卡片：113张；GIGA级卡片：32张；组合攻击卡片：32种。召唤人物卡算做MEGA级，与前两作不同的是，召唤人物卡最高有LV5的，具体取得方法还不明。（即使打0分0秒S级我也只得4级的）。

动物园售票处前男孩

动物园电脑世界在四个区分别找四个人得四张卡：ソードーE、ワイドソードE、ガッツパンチ—E、バリアーE交给他ガッツインパクト—H和这四张卡。

里网络世界二区与四区交接处的绿人

对话后战斗。得到HPメモリ。到这里HP怎么也该上800了吧。

地狱岛上赛场边一名研究员

对话后战斗六场。得到バクのかけら30个。通关一次后出现的任务。

医院二层病房前护士

到秋原エリア1找一绿精灵对话后，分别到科学省エリア1电子屏幕旁、よかよかエリア2、ビーチエリア2有两条传送带的地段找绿精灵对话。

学校二层最里面的小女孩

对话后得到道具，得到卡片：リカバリ—300 R。通关一次后出现的任务。

编号	名称	属性	攻击力/恢复力	说明
1	キャノン	无	40	正前方敌单体
2	ハイキャノン	无	60	同上
3	メガキャノン	无	80	同上
4	エアシュート1	无	20	正前方敌单体
5	エアシュート2	无	30	同上
6	エアシュート3	无	40	同上
7	マグマキャノン1	火	90	用法同1，正前方敌单体
8	マグマキャノン2	火	120	同上
9	マグマキャノン3	火	150	同上
10	ボルカノキャノン	火	150	前方敌一排火焰属性攻击
11	ショットガン	无	30	正面敌人及其身后一格
12	ブイガン	无	30	正面敌人及其身后上下两格
13	サイドガン	无	30	正面敌人及其上下两格
14	スプレッドガン	无	30	正面敌人及其周围八格
15	バブルショット	水	60	正面敌人及其身后一格
16	バブルブイ	水	60	正面敌人及其身后上下两格
17	バブルサイド	水	60	正面敌人及其上下两格
18	ヒートショット	火	40	正面敌人及其身后一格
19	ヒートブイ	火	40	正面敌人及其身后上下两格
20	ヒートサイド	火	40	正面敌人及其上下两格
21	ミニボム	无	50	正前方第三格手雷攻击
22	シングルボム	无	50	正前方第三格及其上下两格
23	ダブルボム	无	50	同上，两次手雷
24	トリプルボム	无	50	同上，三次手雷
25	ホウガン	无	160	正前方第三格手雷攻击
26	コオリホウガン	水	120	正前方第三格手雷攻击
27	ヨウガンホウガン	火	140	正前方第三格手雷攻击
28	ブラックボム1	火	120	正前方第三格投爆弹攻击
29	ブラックボム2	火	170	同上
30	ブラックボム3	火	220	同上
31	ソード	无	80	正前方一格挥剑攻击
32	ワイドソード	无	80	正前方横向三格挥剑攻击
33	ロングソード	无	80	正前方纵向两格挥剑攻击
34	フレイムソード	火	130	正前方横向三格挥剑攻击
35	アクアソード	水	150	正前方横向三格挥剑攻击
36	エレキソード	电	130	正前方横向三格挥剑攻击
37	バンブーソード	木	140	正前方横向三格挥剑攻击
38	カスタムソード	无	？？？	正前方六格大范围挥剑攻击
39	バリアブルソード	无	160	正前方一格挥剑攻击

编号	名称	属性	攻击力/恢复力	说明
40	フウアツケン	无	100	正前方横向三格挥剑攻击
41	フミコミザン	无	130	瞬间移动至前方第二格
42	フミコミクロス	无	130	瞬间移动至前方第二格
43	イアイフォーム	无	240	对进入自己范围的敌人进行攻击
44	ショックウエーブ	无	60	前方一列滚地攻击，速度较慢
45	ソニックウエーブ	无	80	前方一列滚地攻击，速度较快
46	ダイナウエーブ	无	100	前方一列滚地攻击，速度很快
47	グレートウエーブ	无	190	前方一列滚地攻击，速度超快
48	ガッツパンチ	无	80	前方一格重拳攻击
49	ガッツストレート	无	100	前方纵向两格重拳攻击
50	ガッツインパクト	无	160	前方一格重拳攻击
51	ダッシュアタック	无	90	纵向一排冲刺攻击
52	バーニングボディ	火	130	前后左右四格火焰攻击
53	ダッシュコンドル	无	180	纵向一排冲刺攻击
54	バーニングクロス	火	150	十字火焰攻击
55	ラビリング1	电	20	正面敌人电气属性攻击
56	ラビリング2	电	40	同上
57	ラビリング3	电	60	同上
58	アイスウエーブ1	水	80	纵向两列，波动冰块攻击
59	アイスウエーブ2	水	100	同上
60	アイスウエーブ3	水	140	同上
61	ヨーヨー1	无	40	纵向三格齿轮攻击
62	ヨーヨー2	无	50	同上
63	ヨーヨー3	无	60	同上
64	エアストーム1	无	50	横向三格旋风攻击
65	エアストーム2	无	60	同上
66	エアストーム3	无	70	同上
67	ビーアロー1	电	100	召唤蜜蜂，进行斜向穿击
68	ビーアロー2	电	130	同上
69	ビーアロー3	电	160	同上
70	ラットン1	无	80	放追踪型老鼠炸弹
71	ラットン2	无	100	同上，速度变快
72	ラットン3	无	120	同上，速度更快
73	ラットンハナビ	无	230	正前方放老鼠炸弹，可砸人
74	ツナミ	水	80	横向三格滚地式波浪攻击
75	アカツナミ	火	90	同上
76	ドロツナミ	木	100	同上
77	トルネード	无	20	面前第二格旋风攻击
78	バッドスパイス1	木	80	全草场型地面毒粉攻击

编号	名称	属性	攻击力/恢复力	说明
79	バッドスパイス2	木	100	同上
80	バッドスパイス3	木	140	同上
81	ヘビーシェイク1	无	90	面前第三格投放碾子
82	ヘビーシェイク2	无	110	同上
83	ヘビーシェイク3	无	140	同上
84	NOビーム1	无	200	作用不明
85	NOビーム2	无	260	作用不明
86	NOビーム3	无	300	作用不明
87	ブレイクハンマ	无	100	面前一格大锤攻击
88	カンケツセン	水	200	周围八格攻击
89	グリーンロープ1	木	50	对周围八格的敌人进行攻击
90	グリーンロープ2	木	70	同上
91	グリーンロープ3	木	90	同上
92	ブーメラン1	木	60	敌领域边缘7格回旋飞标攻击
93	ブーメラン2	木	80	同上
94	ブーメラン3	木	100	同上
95	ポイズンマスク	无	3/秒	面具前方一列毒气攻击
96	ポイズンフェイス	无	3/秒	面具前方周围5格毒气攻击
97	ストンアーム1	无	100	前方召唤胖墩进行滚地攻击
98	ストンアーム2	无	150	同上
99	ストンアーム3	无	200	同上
100	カースシールド1	无	160	盾牌防御，受到攻击会弹出伤人
101	カースシールド2	无	210	同上
102	カースシールド3	无	260	同上
103	マグナム1	火	120	横向三格滚动游标
104	マグナム2	火	150	纵向三格滚动游标
105	マグナム3	火	180	横向三格滚动游标
106	プラズマボール1	电	30	前方召唤小电人
107	プラズマボール2	电	60	同上
108	プラズマボール3	电	90	同上
109	ランダムメテオ	火	100	召唤魔法师
110	ホールメテオ	火	100	同上，对敌领域全面攻击
111	シュートメテオ	火	100	同上，追踪攻击
112	ニードルマシン1	无	30	面前召唤发射器
113	ニードルマシン2	无	40	同上
114	ニードルマシン3	无	50	同上
115	トーテム1	火	100	面前召唤人面像
116	トーテム2	火	140	同上
117	トーテム3	火	180	同上
118	キラーセンサー1	电	100	面前召唤独眼
119	キラーセンサー2		130	效果同上
120	キラーセンサー3	电	130	同上
121	スチールゼリー1	水	90	对敌人最前一列攻击
122	スチールゼリー2	水	130	同上
123	スチールゼリー3	水	170	同上
124	ポーン	无	90	面前召唤士兵
125	ナイト	无	150	召唤马，进行跳跃攻击
126	ルーク	无	–	召唤城兵，进行防御，抵挡攻击
127	ブラザーフッド1	无	10	召唤大眼怪，进行扫描攻击
128	ブラザーフッド2	无	–	恢复HP，具体作用不明
129	カウントボム	无	150	敌区域设置定时炸弹
130	ステルスマイン	无	300	敌区域设置地雷
131	バンブーランス	木	130	敌区域最右侧一排长枪攻击
132	カモンスネーク	木	40	己方领域地洞处召唤小蛇攻击
133	メットガード	无	–/40	盾牌防御。并进行滚地式反击
134	パネルアウト1	无	–/10	破坏面前的一块地板
135	パネルアウト3	无	–/10	破坏面前横向一排地板
136	パネルスチール	无	–/10	占领敌方最前面的一块地板
137	エリアスチール	无	–/10	占领敌方最前面的横向一排地板
138	スチールパニシュ	无	40	掠夺的地面数乘以40的伤害
139	スチールリベンジ	无	80	同上，乘以80
140	ストーンキューブ	无	–	面前放置石块，可用来防御
141	プリズム	无	–	前方第三格处投放冰块
142	トップウ	无	–	设置风扇，吹走敌人
143	スイコミ	无	–	设置抽风机，拉近敌人
144	オウエンカ	无	–	召唤喇叭应援
145	ディスコード	无	–	召唤喇叭应援
146	ティンパニ	无	–	召唤喇叭应援
147	リカバリー10	无	+10	HP回复10
148	リカバリー30	无	+30	HP回复30
149	リカバリー50	无	+50	HP回复50
150	リカバリー80	无	+80	HP回复80
151	リカバリー120	无	+120	HP回复120
152	リカバリー150	无	+150	HP回复150
153	リカバリー200	无	+200	HP回复200
154	リカバリー300	无	+300	HP回复300
155	パネルリターン	无	–	破损的地板全部复原
156	ヘビーゲージ	无	–	战斗中时间槽增加速度变慢
157	クイックゲージ	无	–	战斗中时间槽增加速度加快
158	パニックムード	无	–	使敌人处于混乱状态
159	デスマッチ1	无	–	全部地板变为破碎状态
160	デスマッチ2	无	–	地板全部消失
161	デスマッチ3	无	–	全部地板变为毒气沼泽
162	コピーダメージ	无	–	圈定的敌人会受到伤害
163	インビジブル	无	–	一定时间内处于无敌状态
164	カゲブンシン	无	–	不受剑系攻击以外攻击的伤害
165	ユカシタモグラ1	无	–	一定时间以内钻入地里
166	ユカシタモグラ2	无	–	同上，持续时间变
167	ユカシタモグラ3	无	–	同上，持续时间变长
168	エアシューズ	无	–	使用后可站在有洞的地板上面
169	バリア	无	–	可抵挡累积10分的伤害
170	100バリア	无	–	可抵挡累积100分的伤害
171	200バリア	无	–	可抵挡累积200分的伤害
172	オーラ	无	–	100以下的伤害无效化
173	スーパーキタカゼ	无	–	敌人任何种类的防护罩消失
174	メットール	无	???	召唤饲养的钢盔进行攻击
175	ラビリ	电	???	召唤饲养的兔子进行攻击
176	ガル	火	???	召唤饲养的火狼进行攻击
177	スウォーディン	无	???	召唤饲养的骑士进行攻击
178	ジェリ	无	???	召唤饲养的水母进行攻击
179	チャマッシュ	木	???	召唤饲养的蘑菇进行攻击
180	モモグラン	无	???	召唤饲养的地鼠进行攻击
181	キラーズアイ	电	???	召唤饲养的独眼怪进行攻击
182	ドリームビット	无	???	召唤饲养的护罩虫进行攻击
183	ダークホール	无	–	进行GIGA级人物召唤
184	ホーリーパネル	无	–	面前一格变为圣地
185	マグマステージ	无	–	所有地板变岩浆地面
186	アイスステージ	无	–	所有地板变冰面
187	クサムラステージ	无	–	所有地板变草
188	サンドステージ	无	–	所有地板变沙地
189	メタルステージ	无	–	所有地板变金属地面
190	サンクチュアリ	无	–	自己领域内所有地板变圣地
191	カクリミ	无	100	设陷阱
192	シラハドリ	无	100	设陷阱，受到剑系攻击会反击
193	ナビスカウト	无	–	敌人召唤的人物会倒戈
194	バッドメディスン	无	–	敌人进行回复时会受到伤害
195	アタック+10	无	–	攻击力加10
196	ファイア+30	无	–	火属性卡攻击力加30
197	アクア+30	无	–	水属性卡攻击力加30
198	エレキ+30	无	–	电属性卡攻击力加30
199	ウッド+30	无	–	木属性卡攻击力加30
200	ナビ+20	无	–	人物召唤卡攻击力加20



不知道大家看了这份超长的研究感想如何，这是CAPCOM近期少有的大作之一，到截稿时销量已突破35万。到截稿时得知本作即将推出资料片，看来现在CAPCOM已经走入了穷途末路，可以说是满头乱撞找救命草了。

SPECIAL INTERVIEW

游戏业界硬件厂商和软件厂商TOP11大排名
业界VIP语录完全网罗!!

2003年的挑战

按照每年的惯例，本刊将在2003的新春之际为大家带来处在业界风口浪尖的11家游戏厂商的直接采访。这次介绍的11家厂商同时也是2002年日本软件总销量的前11位，采访内容包括各社2002年的自我总结和对2003年的展望。相信大家在阅读后一定会对动荡的2002业界和各家公司的现状有更加清晰的认识。

2001年12月1日～2002年11月30日的日本软件销量TOP10

序	厂商	发售游戏量	年累计销量
一位	任天堂	24款	1019万7905份
二位	KONAMI	120款	687万6551份
三位	BANDAI	64款	463万6958份
四位	CAPCOM	44款	374万2827份
五位	SEGA	57款	288万7359份
六位	SCEI	37款	270万881份
七位	NAMCO	31款	233万5482份
八位	ENIX	12款	224万1967份
九位	KOEI	47款	213万3871份
十位	SQUARE	29款	212万4770份

※ 以下访谈内容译自日本著名游戏杂志《周刊FAMI通》。

OPEN

THE CHALLENGE IN 2003

市场份额的最大硬件厂商 其野望令人关注

株式会社 SCE

2002年软件销量排名 第6位 2002年软件累计销量 270万881份

厂商资料
●成立：1993年11月 ●本社地址：东京都港区赤坂7丁目1番1号
●资本金：19亿3300万日元 ●员工数量：约1750名(2002年4月1日至今)
●网址：www.scei.co.jp



索尼SCEI株式会社执行役员
兼SCEI日本地区社长

佐伯雅司
MASATSUKA SAEKI

1977年进入索尼商事，经过数个职务后，于1998年转入SCEI。1999年就职执行役员至今。

■2002年的销售大获成功

与前年相比，PS2在2002年发售的游戏品质有了显著的提高，可以说是相当成功的一年。PS2发售至今已经经历了三个年头了，力作也层出不穷。比如最近NAMCO的《太鼓达人》就给留下了深刻的印象，它面向的对象非常广，涵盖了小学生、中学生以及父母等各个年龄层的玩家。不过，很多顾客在购买时错把它当成了PS游戏，结果这些PS玩家又被迫买了PS2，令PS2销量再一次被带动。这真要感谢NAMCO又帮了我们一个大忙(笑)。另外，由于软件已经普及到了一个相当高的程度，希望购买低价软件的消费者越来越多，对此我们也给予了充分的重视。虽然低价软件看似不起眼，但是对于拓展玩家层意义重大。



我们觉得去年做出的又一项挑战就是《拉切特与克拉克》同PS2主机的捆绑发售（※1）。事实证明这种主机同捆软件的销售形式非常成功，可以说在年末卖出的PS2主机大部分都是同捆版。目前日本的经济极不景气，所以顾客掏腰包大都十分谨慎。因此我们对PS2的价格也相应地做出了数次调整，让顾客觉得买到了实惠的商品是我们的一直倡导的经营理念。(编者按：PS2于2000年3月4日发售，连同2002年12月3日发售的同捆版主机在内，PS2一共降了7次价。这期间变化最大的是2001年6月29日从39800日元降到35000日元，2001年11月29日从35000日元降价为29800日元)

■在线游戏的两种可能性

我认为在线游戏有两种可能性。第一点是软件厂商的新型经营模式，因为谁都不愿做赔钱的买卖。第二点是对于玩家而言，在线游戏是一个新的切入点，能够产生新的玩法和新的交流方法。如果以上两点有一个不能满足，在线游戏就无法真正普及。2003年我们打算为它的普及创造机会。不过当我们看到网络游戏在韩国的状况时，不由得感到情况不太妙。因为绝大部分的韩国玩家都把精力集中在一款游戏上，对于其它的网络游戏不闻不问。其实我们也同开发FF11的SQUARE就上述问题进行过探讨。作为一种新型的商业模式，在线游戏是可取的，但是为了不与单机游戏发生冲突，我们必须在原有的模式上有所突破。

敝社社长久多良木健的目标是PSBB，其中包含在线游戏和崭新的商业模式（※2）。我自己现在也正着手于相关的工作。我觉得在谈及PSBB和在线游戏时，还是分开来的好。在线游戏以普及网民为先，要让他们感到在线游戏的乐趣和无限可能性。而PSBB则是在游戏以外的要素上下功夫，尝试新的内容和点子。我们想在2003年做出成功的例子来证实。

■掌握硬件普及的关键是拓展玩家层

PS2在中、小学生中的普及率意外的高；但是高中生较少；而在从大学生到40岁这一年龄段里又很受欢迎；40岁以上则坠落谷底。如果我们在40岁以上的消费群赢得普及率的话，或许就能超过美国市场。任天堂、微软、SCEI的激烈竞争虽然给整个业界带来了活力，但是我认为吸引新的用户层也是个好办法。敝社曾经举办过爷爷和孙子一起参加的游戏大赛，项目是《大众高尔夫》和《捉猴记》。其实，老人们也是很想玩游戏，但是我们经常听到他们抱怨游戏太难了。某些老人们说不会接主机的电源，这倒没关系，因为非常容易学会，关键在于游戏的过程中有没有亲切体贴设定。我们曾经听很多老人说“与其去电脑教室学习还不如买台PS2”。这刚好印证了我前面所说的吸引新的消费层的想法。如果能趁热打铁将是了不得的事情。PS上的帕肯哥游戏就有很多高年龄段玩家的饭斯。不过我们这回的目标是吸引年龄层更高的消费者。为此我们需要业界的顶尖厂商在这个领域作出贡献。

另外，与吸引老年消费者相对应的是，我们还会为低龄玩家准备更多的游戏。很多家长认为“一台PS已经足够了”，这是因为PS2上适合儿童的动作游戏并不多。所以我们打算发售一些面向低龄玩家的动作游戏。为此，我们求了不少软件厂商（笑）。要是大家还在犹豫给哪部主机做儿童游戏好，那么快到我们这里来吧（笑）。

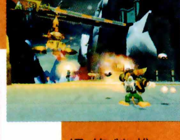
我们会在2003年大干一番，不过先要在这里卖个关子，具体的计划现在还不能告诉大家，请诸位关注SCE。

※1 与《拉切特和克拉克》同捆的PS2主机

为了纪念PS诞生8周年而在2002年12月3日发售的软件捆绑PS2主机。索尼为了迎合还未购买PS2主机的消费者而制定了诱人的价格，巧妙的广告宣传打响了年末的商战。软件本身价格5800日元，合装版主机26800日元。



→《拉切特与克拉克》没有单独发售的版本。



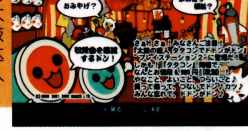
←与主机同捆推出的《拉切特与克拉克》的销量至今已经突破50万套。

※2 PLAYSTATION BB

2002年10月1日PSBB Navigator从0.10版本升级至0.20版本，追加了以前没有的服务和机能。游戏频道有CAPCOM、KOEI在内的7家软件商的支持，玩家能够在BB上看到这7家厂商最新的情报，下载壁纸和迷你游戏。玩家还能自行编辑影像、音乐和数码映像。2003年春开始征收上网费用。



←目前PSBB在日本的推广并非一帆风顺。



→太鼓达人通信！

Nintendo

坚持走自己的路线 电玩老铺的作风

任天堂 株式会社

2002年软件销量排名 第1位 2002年软件累计销量 1019万7905份

厂商资料
●成立：1947年11月 ●本社地址：京都市南区上鸟羽牟立町11番地1
●资本金：100亿6540万日元 ●员工数量：1206人（2002年3月31日至今）
●官方网址：www.nintendo.co.jp



任天堂株式会社
广报室室长

丰田 宪
KEN TOYODA

1976年进入任天堂会社。1994年广报室成立，丰田宪氏由总务调到了广报室。2002年担任该室室长。

■《马里奥》和《塞尔达》的发售成功的实现了目标

坚持走自己的路线，在去年中我们仍旧全力继续下去，而这条路线也只有任天堂才能坚持。今年是GC、GBA发售的第二年，我们的目标是为它们带来更大的飞跃。由于日本经济连年萎靡，加之GC在欧洲发售后又赶上德国发生洪水，所以在销售方面着实头痛了好一阵子。不过从整体上看，2002年应该说是继承名作续篇的一年。比如8月份发售的《超级阳光马里奥》在日、美两地的总销量达到了250万份。热潮一直维持到年末，而随后日本的《赛尔达传说－风之韵》与北美的《银河战士》则将势头延续下去。另外，《时之笛GC/里》作为预约特典免费向玩家提供，获得了空前的反响。而为了能让玩家彻底体验《赛尔达》的乐趣，在最新作中我们也是花费了大量精力，最终成果有目共睹。能够得到玩家的认可，我们也从心底里感到高兴。这次，终于把《赛尔达》系列的魅力彻彻底底地展现给了广大玩家。当然，在2002年中我们推出了很多作品，但由于在2001年我们曾宣布“于2002年发售《马里奥》和《赛尔达》新作”（※1）的消息，所以能够按时兑现承诺是我们最大的欣慰。

■GBA的销量平稳，任天堂坚信好东西一定好卖

由于当年GB为掌机市场打下的坚实基础，使得GBA的发售变得顺利很多，《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》也是意料中的热卖。虽然发售前不少人都曾担心过它的销量，不过当人们打开包装盒时所有不安都烟消云散了。小学生自然不在话下，年龄稍大的人士也都前来捧场。我们真切地感受到，即使在不景气的情况下，只要是好的东西就一定有市场。这两款游戏在海外市场上市日期也已经确定，我们期待着好消息。而且它们为低迷的游戏市场注入了新鲜的活力。回顾一年的业绩，就像开头说的那样，“第二年更高的飞跃”已经基本完成。

■与其他厂商共同研究，打造新鲜作品

GC的开发环境和之前的主机相比已经大为改善，开发者的想法很轻易地就能在GC上实现。到了2002年，这一观点已被越来越多的软件厂商认知，各软件商开始了频繁的共同研究活动。虽然协作的内容不同，有技术协作的也有发售协作，但是能与各大软件商共同研究共同合作是一件非常有意思的事。对参与研究的各公司来讲，这种协作对谁都有利无弊，所以双方都很积极。由于游戏业界已经很久没有震撼人心的游戏作品出现，所以人们都说游戏界已经偏离了游戏的轨道。为了贯彻“游戏就要好玩”的真理，做出真正的游戏来，今后的共同合作应该变得更多才对。

■该变的地方就要去改变

2002年对于任天堂内部的重大事件就是前任社长山内溥的退任，指导体制转移到了以岩田聪为核心的六人董事会上。虽然社长更替，但是前社长提倡的“以软件为核心”的思想路线并没有改变。不过岩田自身为顺应时代的潮流，采取了委婉的作法，对于该改变的地方就要去改变。这也意味着将来敝社将有众多变化。

■《动物之森》将成为任天堂的雏形

2003年是GC发售的第三个年头，宫本先生曾经说过“将会在这一年完成《PIKMIN》续作”、“《动物之森》将会带给玩家更高的乐趣”、“正在开发《马里奥128》”等豪言壮语。所以任天堂在2003年里有很多企划要实行。我们会在不放弃续篇制作的同时向全新类型的游戏挑战。我个人认为《动物之森》将会成为未来任天堂软件开发的雏形。以GC为中心，通过和GBA、CARDe、网络的接续互动将扩大玩家的视野。当玩家看到该游戏时就能联想出未来任天堂所要描绘的宏伟蓝图。2003年的任天堂让人充满期待。

■重视网络游戏的比重

一谈到任天堂的网络游戏，《动物之森》的名字会立刻出现在脑海里。但是《动物之森》并不是非得做成网络游戏的，单机游戏的玩法也可以多种多样。我们认为如果网络游戏占的比重太大的话，游戏的门槛也就变高了，而且很多不能上网游戏的玩家兴趣就会大减。这不是我们所愿意看到的。我觉得本社的开发人员很明白这其中的厉害关系，所以在网络方面抱的态度就是偶尔玩家光顾一下就行了。任天堂不拘泥于现在的网络形式，而是架设了一个只有任天堂才能办到的“局域网”体系，实现了玩家在GC、GBA、CARDe、电脑之间的互动。与此同时提供给玩家前所未有的游戏新体验。虽然我们现在以电视游戏为主，但是在实现的过程里我们做了很多努力，很多以前从未有过的游戏玩法都出现在我们的念头里过。我们要做的就是把这些零零散散的碎片归结成一个标准的整体。我们经常抱着这样的想法来挑战每件事。有一次岩田社长问我20年后任天堂将会变成什么样子，我回答说，将来的任天堂还是能够凭借出色的主机和好玩的游戏惊世骇俗，不过那时的游戏到底是否仍称为电子游戏就不得而知了。“独创”理念是任天堂一贯的政策。玩家不必非得等到2003年5月的E3展，我们会及时地公布新的消息。就像以前的GB一样，在发售的很早以前我们就公布了它的消息。这是因为只有任天堂才能活用资产，做到掌机和家用机的互动。

■纪念FC诞生20周年的作品

FC于1983年7月15日发售，2003年是FC的20岁生日。虽然本社不是那种通过纪念日来追忆过去的公司，但是也在为此做了一些企划。游戏在飞速进化，沉醉于往日的殊荣是不可取的行为。不过我们还是想为那些从FC就开始游戏生涯的玩家们奉献些什么，哪怕不是那么华丽。至于具体会是什么样的庆典，总之一定会令玩家感到震惊和兴奋。

※1 《马里奥128》正在开发中

宫本氏在对某杂志的访谈中谈到《马里奥128》正在开发中。在任天堂的发表会上《128》也会作为软件登场。看图片好像和《阳光马里奥》不太一样，相信充满创造力的任天堂会给玩家带来全新感觉。



Microsoft

Xbox Live的启动 主机进化到完整形态

微软株式会社

2002年软件销量排名 第33位　2002年软件累计销量 16万9244份

厂商资料
●成立:1986年2月　●本社地址:东京都涉谷区世冢1-50-1
●资本金:4亿9950万元　●员工数量:990名(2002年4月1日至今)
●网址:www.microsoft.com



微软株式会社Xbox事业总部市场总部长

泉水 敬

TAKASHI SENSUI

1986年以来有在SAP JAPAN和ICG JAPAN等公司工作过的经历。2002年进入日本微软，现任Xbox事业部市场总部长一职。

■去年是学习的一年，今年我们将会成长

2002年2月22日Xbox的发售对我们来说是个新事业的起点，也是具有重大意义的一年。Xbox发售后玩家的反映强烈，给予了我们支持。但是春季里的游戏发售不多，有负于玩家的期待。好在随着夏季的到来，软件的提供跟上了步伐，终于在2002年达到了80款数量。从这个意义上讲，我们在2002年巩固了Xbox的地位。

对于微软来讲，一旦踏进家庭娱乐游戏领域，那么一定就要坚持到最后的胜利。这一直就是微软的政策和战略，但是微软仅仅对日本没有轻易地下定论。请放心，Xbox刚刚发售10个月（※1），大家手头也很紧吧（苦笑）。微软对Xbox寄予厚望。在家用机里，Xbox是最晚发售的,PS2已经发售了很长的时间，所以微软当初的期待值也很高。为了不辜负微软的期待，我们要尽己所能，挑战其它公司不能做到的事情。另外，我们作为一个新手，在游戏业界和游戏市场上需要学习的东西还有很多。需要反省的东西也不少，希望能给我们将来的发展作为借鉴。所以2002年对我们来说是学习的一年，今年是成长期，争取干出一番实实在在的成绩。

■Xbox Live的参加者里女性意外的多

Xbox配备了硬盘、宽带接口的标准配置。1月16日Xbox Live（※1）的网络服务开始，玩家可以体验到真正“Xbox”的完成形态了。当然，我们有信心制作出色的游戏提供给用户。Xbox Live可以把Xbox的潜力引发出来，舞台才刚刚开幕，今后才是真刀真枪的打拼。

2002年11月15日在北美首先运行的Xbox Live终于和日本实现了融合。能和外国玩家一起玩一个游戏是很惬意的事情，日本用户从中能找到新的乐趣。虽然在交流过程中语言不同是个问题，但是大家既然兴趣相同，那么交流自然而然地就会流露出来。甚至玩家在同一个画面里看见自己的角色进行着交流。把它称为国际交流或许言过其辞，但是它的确能够延伸玩家的交流圈。

在XBOX LIVE的测试中，有很多崭新的玩法出现，说明Xbox Live拥有着无限的可能性。对玩家来说这是好事，对提供服务的厂商可就不易了（苦笑）。不过请大家明白一件事，一旦厂商开始了服务，它就应该适应这样的结构变化。以前的单机游戏可以说是软件商的开发循环，即做完一个游戏，发售出去，等到一段时间后再开发另外一个游戏。可是在线游戏是不同的，为了玩家持续不断地接续网络，厂商要时时刻刻提供新的东西给玩家。

顺便提一下，在参加测试的用户中，女性意外的多。这可能是个人情报的安全隐私问题。Xbox Live虽然采用的是音声通信，但是玩家不必担心自己的身份会泄漏。和陌生的男子玩游戏根本就不存在人身的危险问题。现在的社会高度发达，但是人与人之间的交流却是越来越少，每个人其实都是寂寞的种子。所以每个人从心底里呼唤交流。日本民族的文化是一种“温暖”的文化,它也在高度发达的社会里变得愈发稀薄。基于日本国民性，手机在日本的爆发式流行也就不那么奇怪了。对Xbox Live的看法最开始可能会有些抵触感，但是玩家在游戏的过程里会逐步发觉自己需要的就是交流带来的温暖。Xbox Live的“治愈”功能正是在线游戏的魅力。

■我们是挑战者

最近，因特网上音乐、映像的配信已经开始，游戏算是晚辈了。估计游戏在不久的将来就会赶超前辈们。到那时，玩家就能随时随地和自己喜欢的人一起玩游戏了，这种模式是最理想的形态。为了实现这个理想，我们游戏厂商方面要做很多。我们必须提供廉价的服务，我相信Xbox Live有这样的潜力。但是现在的问题是Xbox Live上的用户太少了（苦笑）。要把Xbox的魅力传达给玩家，就应该让玩家获得新的体验和经历没有过的世界。所以，面向那些已经拥有Xbox Live的玩家和还未拥有的玩家，我们要激起他们的“食欲”。归根到底我们是挑战者，说自己能够马上追上老牌厂商甚至赶超他们是不现实的。最重要的是毫无畏惧地挑战一切，我们完全不考虑“失败”二字,关于“失败”的担心是完全多余的。

■《真梦生活》带来的飞跃

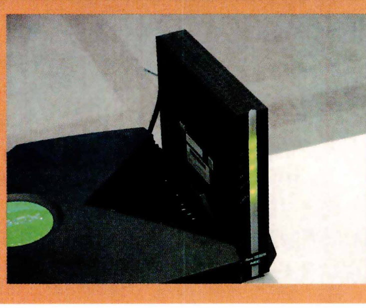
正如刚才所说的，2003年将是我们成长的一年。增加主机的销量和用户人数，提高游戏质量等都是成长的体现。在软件上，我们不只是追求数量上的增多，还要做出只有Xbox才能实现的游戏。其中之一就是《真梦生活》（※2）。Xbox Live描绘的这个世界，哪怕登陆的只有一个人,我们也要完美地传达给他。我们现在正为这款游戏进行着周密的准备。

2003年的微软还是以挑战者的姿态出现在玩家面前，一方面我们要最大限度地满足玩家的要求,一方面要制作具有Xbox特色的游戏。绝对不能给Xbox这台强劲的主机丢脸。敬请期待。

※1 Xbox Live的潜力

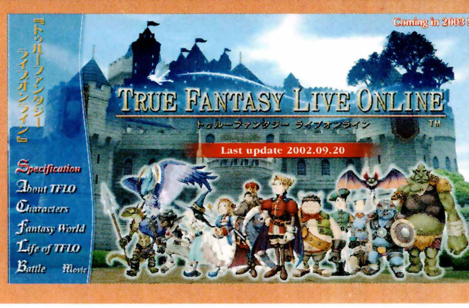
微软在PC上积累了丰富的网络经验,没有人怀疑其网络安定性。我们在第一时间里拿到了Xbox Live,并参加了网络测试。我们体验到了新的游戏方式。我们相信将来登入Xbox Live的用户将会越来越多。

右图是NEC的猫。



※2 Xbox的王牌游戏《真梦生活》

Xbox Live的网络RPG游戏，能够多人同时在线。从图片上看其背景的柔和绝对会让你睁大双眼。美轮美奂的世界配上音声交流，大期待。



市场份额的最大软件厂商 其多平台战略令人关注

KONAMI 株式会社

2002年软件销量排名 第2位　2002年软件累计销量 687万6551份

厂商资料
●成立:1973年3月　●本社地址:东京都千代田区丸内2丁目4番1号
●资本金:473亿9800万日元　●员工数量:4422名(2002年3月31日至今)
●网址:www.konami.co.jp



KONAMI株式会社执行役员专务
CS事业总部部长

北上一三
KAZUMI KITAUE

1981年入社。入社时担任家用机软件的设计及制作。1997年就任CS事业总部部长。KONAMI的所有家用机软件都由他管理。

■世界杯的火爆成就了《WE6》的辉煌

回顾2002年，似乎一切都在为足球准备一样。世界杯有日本队比赛时，我们都回家看实况转播给日本队加油（笑）。世界杯的火爆效应也传到了游戏业界，《WE6》作为一款纯体育游戏在国内首次突破100万的销量。要是日本队能够进入8强相信还会再多卖一点(笑)。《WE》在欧洲的人气也颇高，同样破了100万。本社的体育类型游戏能够在海外突破100万还是头一遭。

世界杯之后，我们又陆续发售了《幻想水浒传Ⅲ》、《心跳回忆 女生版》和《实况力量棒球》，销售态势不错。在系列作品上我们都进行了改良和进化，这是满足玩家所需的重要环节。

2002年2月Xbox发售，很快在日本地区就显出了颓势。但是在北美地区却是势头正劲，不能忽视它的潜力，我们今后在Xbox上的软件将以海外市场为主。

■日本动画在海外也吃得开

2002年里我们在海外市场下了大力气，《游戏王》在北美的大受欢迎使我们欣喜若狂。它证明了日本动画在海外也吃得开的事实。今后我们还会以日本动画和漫画为题材做游戏，打通海外市场。

制作面向海外的游戏最重要的就是题材。电影也是同样的道理，在国内受欢迎未必在海外就吃得香。所以我们今后还要磨练我们对海外市场的嗅觉。

■在线游戏的普及关键在于征收网络费用的习惯化

这几年，网络游戏出现了很多，但是并没有普及。原因在于人们还不习惯征收网络费用的系统。日本玩家还不像美国那样习惯以信用卡的方式交纳网络费用。只要人们不习惯这个，在线游戏就很难普及开来。本社也在做着在线游戏的准备，但是真正实施的时机还是要等到该系统建立、人们习以为常的时候才行。

■每一个员工要时刻将全球化理念放在心里

KONAMI的五大支柱是原创、体育、动漫、音乐、少女游戏类型。2003年将会充实这些内容。

2002年9月，本社的股票在纽约证券交易所上市。KONAMI终于实现了与世界接轨的目标。

得意的高达角色游戏 在2003年还会继续飞跃

株式会社 BANDAI

2002年软件销量排名 第3位　2002年软件累计销量 463万6958份

厂商资料
●成立:1950年7月　●本社地址:东京都台东区驹形2丁目5番4号
●资本金:236亿2600万日元　●员工数量:895人(2002年4月1日至今)
●网址:www.bandai.co.jp



BANDAI株式会社董事
电视游戏事业部总经理

鹈之泽伸
SHIN UNOZAWA

1981年进入BANDAI公司。后来在BANDAI VISUAL公司任董事。1999年4月就任万岱电视游戏事业部部长一职。2002年6月升至总经理。

■2002年，和人气角色相关的游戏大获成功

回顾2002年游戏业界的整体情况，海外的势头相当不错，但是国内显得死气沉沉。主机发售得虽然不错，但是软件的销量好像跟不上去。我们应该反省一下是不是现在制作的游戏不适应玩家的要求了。软件卖得不好的很大一个原因是玩家的年龄段高了。能够被中、小学生接受的游戏少之又少。在这样的环境中，BANDAI取得了令人瞩目的成绩。像《高达》、《ONE PIECE》等人气角色游戏比历年卖得都要好。另外，2002年《.hack》也是热卖。我们在当初考虑《.hack》的接受层时定的目标是17岁，后来做了民意测验,发现用户以中学生居多。看来青少年对网络世界的兴趣着实浓厚。这对我们今后网络的构想也是很好的经验。

■网络游戏非常赚钱！

BANDAI在PC上发售了两个网络游戏,《高达net work operation》和《珀特里斯》。发售《高达》时根本没有考虑盈利与否，就是仅仅把它当作进入网络游戏领域的入门学习。没想到销量从最开始的4500份猛增到45000份，收费会员达到了25000人，结果我们大赚特赚！我们终于明白了网络游戏真是赚钱的游戏啊。但是要想继续普及网络游戏，就不能只停留在现在的阶段，靠人气角色游戏吸纳会员,还要开拓新的领域。虽然我们还不清楚这个游戏是什么，但是我感觉会在不久的将来出现的，而且很可能是从意想不到的角落里出现。

■一边充实国内的软件，一边加大海外的力度

2002年是我们在海外市场上下大力气的一年。《龙珠》在欧美的销量竟然超过了150万，创造了新的记录。看来国外也对日本的动漫有着相当浓厚的兴趣。BANDAI的游戏今后的趋势还是会以人气角色游戏为主。但是，市场是无穷无尽地广阔，仅开拓海外市场是不行的。

■《.hack》之后的挑战

掌机WS去年发售了《From TV ONE PIECE》和《犬夜叉》,获得了玩家的好评。今年在掌机上还打算走这样的路线。2002年的《.hack》大获成功，但是我们并没有顺理成章地打算出续作，而是想制作新的东西。另外，以“21世纪的初代高达”电视动画为中心的《高达SEED》获得了从低龄人到老观众极高的评价。作为BANDAI的支柱，高达系列在2003年不用说也会继续制作。

转型为软件公司 决意要成为顶尖品牌

株式会社 SEGA

2002年软件销量排名 第5位　2002年软件累计销量 288万7359份

厂商资料
●成立:1960年6月　●本社地址:东京都大田区羽田1丁目2番12号
●资本金:1254亿600万日元　●员工数量:839名(2002年3月31日至今)
●网址:sega.jp



SEGA株式会社
消费事业部 事业部长
常务执行役员

前田雅尚
MASANAO MAEDA

1992年入社，即任社长秘书。后负责特许软件战略，就任世嘉常务董事。现在任海外营业部长，兼任制品管理部长。

■《VF4》、《创造球会2002》PS2版达成50万！

2002年本社将历来的系列作品制作到其它主机，《VF4》和《创造球会2002》卖到了50万以上的好成绩。到了4月份本社的游戏销量进入了低谷。9月又成为了一个转折点，GC上发售的《PSO1＆2》是GC上第一个网络游戏，对我们来说是个巨大的挑战，但是所取得的成绩相当不错，实际销量为15万，有5万玩家在线游戏。在民意调查里得知，一半以上都是14岁以下的玩家。这和我们重视低年龄层的举措是分不开的。

■巧妙应对海外的需求

《横行霸道》是2002年一大新闻。由于美国游戏有年龄限制系统，面向成人的暴力游戏占了很大的市场份额。欧洲也有这样的倾向，所以日本软件商绝对不能错过机会。如果海外玩家需要这样的作品，即使我们没有完善的年龄限制系统，也要适应他们的需求去制作。另外想谈的是史克威尔和艾尼克斯的合并。恕我直言，这件合并案说穿了就是“为了生存下去而进行的赌博”。可以说，日本软件商要想继续生存下去就得扩大海外的市场份额。

■SEGA的网络游戏！

现在PC上的网络游戏已经饱和，与之相比，家用机上的在线游戏还没有得出结论。但是玩家的网络意识已经增强，而且在线游戏的势头正旺。SEGA无论在国内还是海外都对在线游戏倾注了大量人力和物力。我们之后还要在PC上开展新的网络游戏

■要让索尼克震惊全世界！

今年3月发售的《樱大战3》对本社来说至关重要，绝对要成功。还有就是本社的体育游戏虽然获得了好评，但光叫好不叫座，今后我们要在销售方面更加努力做才行。从全世界范围看，《索尼克》的影响力是最广的，所以我们会再度制作《索尼克》，让它震惊全世界。

■2003年一鸣惊人！

2002年我们没有创造出巨大新闻，对娱乐界来说，能够制造巨大新闻，制造轰动效应是件要命的事情。一声不吭只能坐以待毙，必须吸引住大众的眼球才能生存下去。2003年我们要通过接连不断的新作为游戏界做出贡献（笑），具体情况到E3上看吧。

被认为是尖端软件商的大阪卡普空

株式会社 CAPCOM

2002年软件销量排名 第4位　2002年软件累计销量 374万2827份

厂商资料
●成立:1979年5月　●本社地址:大阪府大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
●资本金:275亿8000万日元　●员工数量:1161人(2002年9月30日至今)
●网址:www.capcom.co.jp



CAPCOM株式会社常务董事
开发最高执行负责人

冈本吉起
YOSHIKI OKAMOTO

1983年入社;1997年兼任FlagShip董事;1999年就任CAPCOM常务董事;2001年开始任开发最高执行负责人。

■投入新的开发骨干

我们的开发部门分成几个，在2002年采取每个部门分别制作系列游戏的作法，这样的作法能够提高效率，但是对各开发部门来说也是一项挑战。首先是船水的第一开发部门，他们制作的是《auto Modellista》赛车游戏，这种类型是我们从未接触的。第二开发部门的任务是继续充实《洛克人》和《鬼武者》系列，还必须取得不错的销量。第三开发部门基本上以小作为主，但也不乏《钟楼3》和《龙战士》等大作。原本是第四开发部门着手的《生化危机》系列也改为由第三开发部门制作，即《生化危机0》。第四开发部门接连不断地发行《生化》系列的复刻版，并且在GC上制作了《幻侠JOE》。其实各开发部门都渴望接受挑战，我们也倾注了大力量。去年夏天发售的《铁骑》是极具挑战性的作品，不过有不少人说是有勇无谋的举动（笑）。我们的目标之一是要把本社建设成顶级游戏软件商，所以我们在2002年拼了命，《铁骑》就是最好的证明。

■比起圆滑的石头，有棱有角的石头更受欢迎

这一年里，欧美的游戏被高度评价。以前时代的人们欣赏那种圆滑光溜的石头，但是现在时代已经改变了，人们觉得有棱有角的石头更加有形。欧美人喜欢有个性、另类的游戏，欧美的游戏厂商也正在制作这样的游戏。可是我们就没有制作这样游戏的心得。

比如欧美有个游戏叫《横行霸道》，玩家可以在里面随意杀人，抢夺车辆，游戏到处充满了血腥暴力的场面。可是如果玩家滥杀无辜的话就很难达成完美结局。《人面鱼》也是这样的游戏。平常我们寒暄都以“早上好”打招呼的，到了游戏里玩家肯定也会想，要是人面鱼也对这声招呼有反应该多好啊。结果人面鱼还真能跟玩家打招呼。这就是用心作的好游戏。虽然我们平常觉得这样做是不是太费事了，但是玩家要的就是它。如果我们都不怕麻烦用心作的话，日本游戏软件的评价会更高。

■游戏的合作项目

CAPCOM今年面临多项挑战。我喜欢和各个公司联手制作游戏，就像《赛尔达传说・不思议的木之实》一样，今年我还想制作大量的协作游戏。现在我就在和多家软件商切磋着。不过不光我有，很多人都在协商，所以在这里我不能乱说泄漏了商业机密（笑）。今后我们会不停地为玩家奉献上高质量的游戏。

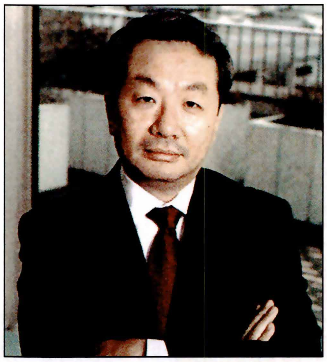
namco

2003年NAMCO的新尝试，新挑战

株式会社 NAMCO

2002年软件销量排名 第7位　2002年软件累计销量 233万5482份

厂商资料
●成立：1955年6月　●本社地址：东京都大田区矢口2丁目1番21号
●资本金：273亿6911万7031日元　●员工数量：2133名（2002年9月至今）
●网址：www.namco.co.jp



NAMCO株式会社常务执行役员
CT商社社长

原口洋一
YOICHI HARAGUCHI

从《宿命传说》便开始掌管家用机的一切事物。2002年度过了最为繁忙的一年，连自己酷爱的钓鱼都没有时间去。

■2002年是结构重组的一年，几年后就会显出成效

2002年对各游戏软件商是严峻的一年。在受到日本整体经济疲软的影响下，游戏界也呈现出低迷的态势。硬件的销量虽然上升了，但是游戏全是以续篇的形式出现，玩家大概也感到有点腻味了吧。

在这样的形势下，本社的《太鼓的达人》和《宿命传说2》卖得还是相当不错的。《太鼓的达人》每周能够卖出20000到30000份，以至于我们的生产线已经跟不上用户的需求量了。幸亏我们通过减少广告的曝光率才稍微平息了用户的购买热潮。其实游戏广告的曝光率并不是真正意义上的减少，而是用《宿命传说2》的广告替换了《太鼓的达人》。结果《宿命2》卖得相当不错，对我们来说真是一个惊喜的误算啊（笑）。《太鼓》作为一款开拓了新玩家层的游戏有着其珍贵的意义。

■网络游戏非常重要，请关注我们今后的动向

关于网络游戏市场，我们认为两、三年后时机才能成熟。因为现在大家还是以单机游戏为主，靠征收上网费用的模式大家恐怕一时半会还不能适应。但是也不能懈怠，否则到时候真的落后于他人了，所以我们现在已经开始开发研究了。有几款游戏是完全对应网络的。

■软件以PS2为主，其它主机也会着手

2002年我们把开发组织扩大到了世界范围，对软件市场发出了挑战。我们今后将会在各个类型的游戏上推出自己的作品，但是这种开发结构要想成型估计还得在2、3年后。我们理想中的开发体制是能够为玩家持续提供有新意的游戏。2003年本社的软件里，系列作品将达到6成，原创作品将达到4成。2004年所占比例持平，以后会逐步扩大原创游戏的比重。

关于开发平台方面，还是以PS2为主。可是我刚才说过，我们的软件开发范围正在向世界范围延伸，所以我们还要调整软件开发策略。一方面我们继续加大PS2上游戏的数量，另一方面也会在其它主机平台上多下些功夫。可以肯定的一点是，2003年GC、Xbox上的游戏将不会比2002年少。2002年我们已经开始提供GC游戏，2003年我们对它的期望值甚高。我们对Xbox上的游戏抱予的希望是通过它打开欧美游戏市场。总之2003年将是丰收的一年。

---

koei

谁是网络游戏的王者，看《信长的野望 Online》一决胜负！

株式会社 KOEI

2002年软件销量排名 第9位　2002年软件累计销量 213万3871份

厂商资料
●成立：1978年7月　●本社地址：神奈川县横滨市港北区箕轮町1丁目18番12号
●资本金：90亿6800万日元　●员工数量：约408名（2002年3月31日至今）
●网址：www.koei.co.jp



KOEI株式会社
董事会社长

小松清志
KIYOSHI KOMATSU

神奈川县出身。1989年入社。1992年任总务部长、1996年进入董事会、1998年兼任常务董事和E事务部长。2001年6月起就任现职。

■热销和冷藏并存，两极分化严重

2002年的两件大事是Xbox的发售和《FFXI》的登场，其次的新闻就是ENIX和史克威尔的合并。对我们来说这个消息太意外了，今后他们怎么成为一个有机的整体将会是关注的焦点。“合并”这个字眼让人感觉到整个游戏界的危机感。能够自由伸展的游戏厂商越来越少，现在的环境让游戏厂商感到窒息。虽说网络游戏很挣钱，但是能够长时间维持网络游戏的厂商没有几个，小厂商根本无力应付。在美国出现的热销和冷藏并存、两极分化严重的现象在日本已经悄然兴起。因此各社之间的竞争日趋激烈，每个厂商都面临严峻的生存问题。而我们也为此做出了充分的准备，在2003年将会全面的发展。

■《真·三国无双2》在国内突破100万！

2002年对KOEI来说是好运的一年，3月的决算中销售额达到了历史最高。另外，《真·三国无双2》在日本突破了100万份。其实在发售之前，我个人以为它是个接近百万销量的大作，但是没想到突破100万用了1年以上的时间（笑）。随后发售的《猛将传》也卖得不错，基于此种情况，今后我们将在动作游戏上下大力气来回报广大玩家。

■易于被玩家接受是《信长的野望 在线》的强项

当初本社由MMO（多人数参加型）RPG游戏《信长的野望 在线》的β版开始运行，而如何发展将是我公司今后进行在线游戏的关键。和史克威尔的《FFXI》相比，《信》有着明确的世界观——日本的战国时代。对于日本玩家来说，那段历史耳熟能详，所以易于被玩家接受。我相信会成功，即使花2、3年的时间也要发展下去。我认为上线人数能达到30万人。

■《真·三国无双3》首次出货量的目标是100万

2003年的目标是《真·三国无双3》的首发销售能够达到100万。和前作一样，开发小组仍是ω－Force制作，所以我们不必担心他们的技术力和企划力。但是玩家的期望值相当高，我们也希望开发小组能够不负重任。由于是动作游戏，所以我无法用语言来表达它是有多么好，只能玩家买来试试了（笑）。2003年的后半年我们将会着手制作动作游戏和面向少女类型的游戏。现在还不能具体说出它们的名字，请大家拭目以待。

SQUARE

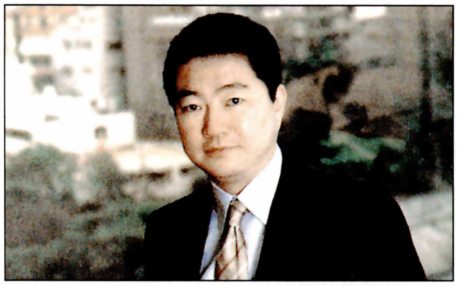
《FF》将带给玩家全新体验！

株式会社 SQUARE

2002年软件销量排名 第10位 2002年软件累计销量 212万4770份

厂商资料
●成立:1986年9月 ●本社地址:东京都目黑区下目黑1丁目8番1号弓塔9层
●资本金:119亿4500万日元 ●员工数量:单独888人，联合937(2002年9月30日至今)
●网址:www.scei.co.jp

史克威尔株式会社
董事长兼CEO
和田洋一
YOICHI WADA



曾经在野村证券株式会社工作，2000年4月进入史克威尔。2001年就任董事长兼CEO。预定担任新公司—ENIX·史克威尔的董事长。

■企划制作人在2002年推动着史克威尔的前进

回顾2002年，有三件大事值得关注。一是本社和ENIX的合并，二是重新和任天堂合作，最后是《FFXI》的登场。《FFXI》是我们首次向网络游戏进军的作品，除此之外，《王国之心》也成为了本社新的顶梁柱。

2001年到2002年，我们一直都在追求“回归原点”的信念。我们对全公司的人员宣布，我们将以企划制作人为中心，奉行“回归原点”的原则。于是，在高层企划者的努力下，本社形成了健全的体系。《王国之心》取得了巨大的成功，《FFXI》崛起，《FF水晶编年史》和《FF战略版》的制作等等都是企划制作人发起的行动。

■向网络游戏进军的第一步—《FFXI》

像《FFXI》这样从来没有接触过的游戏还是头一次制作，对我们是相当大的挑战。我们一直摸索着玩家怎样在虚拟的世界里交流。如果仅仅通过增加迷宫和道具的数量，那么玩家将体验不到网络游戏和单机游戏的不同之处。我们在关键的交流问题上下了大手笔，细微调整了每个角色在交流时的表情、动作等。玩家在和其它角色交流时会身临其境，仿佛眼前真有个真人在与自己对话似的。

2003年本社预定发售《FFXI 吉拉特的幻影》，包括美国市场。不同的人种和文化在《FF》中如何交流呢……，只有玩过后才会知道。

除了《FFXI》，其它的网络游戏的计划也在探讨中。

■《FFXII》带来截然不同的世界观

2003年除了网络游戏之外，还有一件大事就是单机游戏《FFXII》的发售。参与制作的松野是天才的制作人，他的表现手法也极其另类。我已经看了不少游戏图片，个人认为非常棒。还有《FF水晶编年史》的玩法也很新颖，绝对是一款高质量的作品，届时希望FF的忠实玩家能够捧场。

2002年后半年到2004年，PS2的开发效率将会大幅提高，可以说将达到最高点。软件商对PS2的开发工具驾轻就熟，那时的游戏也将异常的丰富。对PS2玩家来说真是充分体会主机乐趣的好时候。另外，企划者也渐渐领略了制作的诀窍，市场上好游戏将会层出不穷。

ENIX

MMORPG交给史克威尔，去创作新型游戏

株式会社 ENIX

2002年软件销量排名 第8位 2002年软件累计销量 224万1967份

厂商资料
●成立:1975年9月22日 ●本社地址:东京都涉古区代代木4丁目31番8号
●资本金:69亿4080万100日元 ●员工数量:134名(2002年3月31日至今)
●网址:www.enix.co.jp

ENIX株式会社
董事会社长兼最高执行负责人
本多圭司
KEIJI HONDA



1987年入社。90年赴美进入ENIX美国公司。2000年10月就任董事会社长。与史克威尔合并后被任命为董事会副社长。

■软件厂商不能辜负玩家的期望

2002年三大主机出台。游戏异常丰富，软件商在开发过程中也逐渐摸索到了各个主机的特点与所长。问题是软件厂商如何充分发挥各主机的性能，开发出极具想象力的游戏。如果在这一点上进展顺利的话，那么软件应该卖得更好。最近游戏卖不动的原因就在于游戏本身缺乏新鲜感，激不起玩家的购买欲望，我们应该好好反省一下。娱乐产业具有它的特殊性，它并不是人们生活里所必要的。所以，和音乐、电影一样，没有意思的东西必然会无人问津。但若是好玩的东西不论经济景气与否都会热销，这是硬道理。我们游戏厂商不能辜负玩家的期望，2003年将是加强这方面认识的一年。在这里要对玩家说对不起的是，我们曾经信誓旦旦地声明将在2002年发售《星之海洋3》，结果没能如约履行，但是请大家相信，我们不仅只是延期发售，而是要在这一段时间里强化和充实游戏内容，奉献给玩家真正的精品。

■勇者斗恶龙8将带给玩家新的体验和新的惊喜

我和崛井雄二曾经谈过《勇者8》的开发，他说这次为了满足400万玩家的需求，将会带给他们新的惊喜和体验。次世代主机在不断进化，我们也要力求在游戏里实现新的创举。DQ系列里，玩家在城镇里走来走去，和人们对话，在不知不觉中感到自己的成长。我们将会继续延伸这一乐趣，并强化视觉效果。很多计划已经上了日程。其实现在的玩家已经开始对续作游戏逐渐失去激情，如果只是推出续作而不求上进的话，那么玩家可能不会再买帐甚至离开。最重要的还是寻求新的刺激点，对玩家、对业界整体的兴趣与发展都有好处。而我们正是抱着这样的目标去做的，希望除了传统作品外，也能推出新的作品。

■向MMORPG在线游戏发出挑战

2002年的大事首当其冲就是《FFXI》的登场。作为RPG游戏的王者，《FF》以网络形态登场自然受到了广大玩家的关注。在网络游戏市场上还是空白的史克威尔能够把登陆人数增长到现在的数目已经很了不起了。只要在好游戏的带动下，网络游戏肯定能够成功。但是网络游戏需要提供给玩家长时间游戏的新鲜感，单单只是续作不足以吸引玩家的目光。在我们两社合并后，像《FFXI》这样的MMORPG将主要交给史克威尔方面。

2003年游戏业界超大看点完全预测

焦点 Focus

Focus 1

2003年谁能吸引你的眼球?

对不可知的未来进行预测实在是件很困难的事情，这里只有暂时把可以确定的、可以称之为焦点的事件进行汇总。这些事件不仅仅是身为编辑的我们所关心，更使许多铁杆为之牵肠挂肚。经过了2003年的风风雨雨，更加残酷，更加精彩的游戏业战争将进入白热化阶段，相信今年内吸引玩家眼球的事件绝对不在少数。

- GBASP发售
- PS3情报曝光
- “最终幻想12”内容发表
- SQUARE与ENIX召开战略发表会
- 5月的E3大展
- PS2行货正式进入大陆市场



理由

●GBASP发售

GBA在2002年为任天堂抢尽风头，而SP的诞生就是为了巩固自己在掌机市场的霸主地位。已经完全占领儿童市场的任天堂终于决定开拓成人市场，从GBASP的外观和定价上就可以看出其意图所在。这次能够再创销售奇迹惟有拭目以待。

●PS3情报曝光

根据历代新主机发表时间来看，2003年将会是PS3情报逐渐明朗的一年。虽然我们还不能知道详细的性能数据，但是SCE放出PS3的基本框架却是可以肯定的。

●“最终幻想12”内容发表

尝试在线游戏后再度回到自己擅长的单机领域，世界级的RPG大作“最终幻想”的第12部作品将在2003年与玩家见面。无论它是否能够在年内发售，都无疑是玩家最期待的作品。

●SQUARE与ENIX召开战略发表会

在日本游戏业引发震动的合并计划，将于2003年4月1日召开第一次战略发表会，今后SE的一举一动都将牵动整个业界的命脉。

●5月的E3大展

PS3、XBOX2等新主机的第一轮情报势必将在这里曝光，再加上集结了全球最多最全的软件阵容，这次盛会将成为2003下半年市场征战前的热身。



●PS2行货正式进入大陆市场

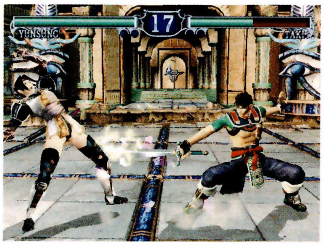
不仅仅是关系到中国玩家自身的利益，即便是日本的媒体也非常关心SCE将如何来解决“COPY天国”的问题。随着中国加入WTO，更多的游戏厂商已经跃跃欲试，拥有巨大潜在市场的中国无疑将成为新的焦点所在。只不过，在这里要付出很多，甚至先要忍受暂时的颗粒无收。

Focus 2

2003年谁最能震撼你的心灵?

在这里我们不仅仅收录了将于2003年发售的游戏，像BIO4这样铁定推迟大作也同样会成为2003年度最令人期待和关注的游戏。在这一年中必将诞生很多的经典作品以及令我们日夜牵挂的新情报，每一个画面、每一篇报道都会成为我们为之震撼，为之感动的理由。当然，在2003年肯定不仅仅是这些作品值得我们去感动，充满期待与激情的一年，同样充满了未知。





机种	游戏名称	厂商	类型	发售日
PS2	最终幻想XII	SQUARE	RPG	未定
PS2	灵魂能力2	NAMCO	FTG	2003.3.27
GC	生化危机4	CAPCOM	AVG	未定
PS2	樱大战·热血青春	SEGA	AVG	2003.2.27
PS2	真·三国无双3	KOEI	ACT	2003.2.27
PS2	星海传说3	ENIX	RPG	2003.2.27
GC	最终幻想 水晶编年史	NINTENDO	RPG	2003春
PS2	最终幻想X-2	SQUARE	RPG	2003.3.13
GC	PIKMIN 2	NINTENDO	ACT	2003年年内
PS2	寂静岭3	KONAMI	AVG	2003秋

Focus 3

2003年谁最能令你有掏腰包的欲望?

无论厂商再有名再有财力，如果生产出的主机不能令人有掏钱的欲望，不能取得商业上的成功，那无疑他是失败的，2003年是真正的考验。即便是对遥遥领先的SCE亦如此。

1. GBASP···12500日元
2. PS2······24800日元
3. GBA·······9800日元
4. XBOX····24800日元
5. GC·······19800日元
6. GBP·······5000日元

GBASP

仅仅从外观来说，GBASP绝对会成为年内的新宠。适中的价格以及时尚的外形，再加上“口袋妖怪”的热销，想不热卖也难。

PS2

以前提前打破PS销售记录的PS2取得了傲人的成绩，相信神话的续写是毫无疑问了的。

GBA

虽然有了新的继承人，但物美价廉仍旧是GBA不可抵挡的魅力，继续热销是可以预见的。只是给了玩家更多选择罢了。

XBOX

虽然在日本销量难以抬头，不过在欧美却取得了足以使XBOX站稳的成绩，继续开拓市场是今后首要任务，欧美也会继续热销。

GAMECUBE

完全处于尴尬地位的GC，却在日本获得了最高的硬件期待度，看来软件第一仍旧是命脉所在。

GBP

作为GC玩GBA的周边设备，GBP拥有广阔的市场层面，并且有可能成为开拓GC市场的利器，只要利用好绝对有机会成功。



魔颤2

本作可以说是近期动作游戏的最强作品，CAPCOM的实力还是不容忽视，到截稿时销量已突破40万。本攻略详细讲解了DANTE的故事情节，LUCIA的情节较短而且大部分与DANTE相同。在后面附上了隐藏要素和游戏评价的研究，希望大家能够细致深入地体验这款动作游戏大作。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2003.1.30	
	类型：AVG	价格：7800日元	其他：——

游戏操作说明

左摇杆/方向键——控制人物移动，用力按住是跑动，轻按是走动。
○键——在想调查的物体前按○键，就可以进行调查。另外配合方向键可以进行各种回避动作。
X键——跳跃，随着按X键的力度不同，主角的跳跃高度也不同，在墙壁或空中再按一下X键，就可以进行二段跳。另外，在空中按方向键，可以对跳跃的落点进行控制。
△键——近距离攻击，以剑或拳脚进行攻击，除了能够击倒敌人外，还可以破坏障碍物，在跳跃中可以进行攻击。



□键——远距离攻击，在空中可以使用。
R1键——锁定目标，按下R1键后，就可以追着指定的敌人攻击，对于一些需要速战速决的敌人非常有效。
R2键——不锁定攻击目标，只向前方攻击。
L1键——变成魔人，变身后角色的攻击力和速度会大幅上升，体力也会逐渐恢复，而且有些特殊能力只有变身后才可使用。变身的时候会消耗角色的DT值，当DT值完全耗尽的时候，角色就会变回普通状态，另外变身后再按L1键也可变回普通状态。DT指挥随着攻击敌人或受到攻击而恢复，当DT值为灰色的时候是不能变身的。
L2键——切换远距离攻击武器。

——游戏内容——

1. 游戏是以MISSION制进行的，各MISSION都设定了过关条件，只要满足了条件即可过关。
2. 达成任务目的后，画面上会给出评价，分为S、A、B、C、D五个等级。
3. 在不同的版面中，都有可能出现名为SECRET ROOM的房间，只要消灭房间内的所有敌人，就可以得到各种道具。

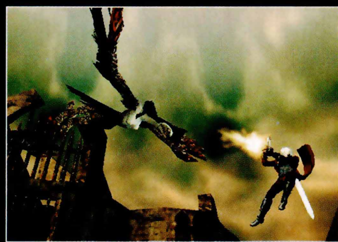
主要道具一览

RED ORB	购买道具、升级武器的必备之物，相当于货币
GOLD ORB	死后可以立即复活
WHITE ORB	恢复全部魔力
BLUE ORB	增加体力上限
BLUE ORB碎片	集齐4个便成了上面的东西
PURPLE ORB	增大魔力的上限
GREEN ORB	恢复全部体力
VITAL STAR L	大幅恢复体力
VITAL STAR S	少量恢复体力
DEVIL STAR L	大幅恢复魔力
DEVIL STAR S	少量恢复魔力
HOLY STAR	解除毒素
SMELL OF FEAR	可以防住敌人的3次攻击

游戏攻略流程 DANTE篇

MISSION 1 给猎人的道标 第1章3节

游戏从建筑物前的空地开始，打破放在该处的石像便可以取得RED ORB，而建筑物大门左边的地方也有RED ORB，取得之后就可以向画面的右方前进，经楼梯向下，在转角处取得RED ORB。继续前进，可以发现一个巨大的石像，跳到石像上面可以得到大量的RED ORB，而临到楼梯道的尽头前，可以在石门框前跳起并取得BLUE ORB碎片。楼梯道的尽头是一片空旷地带，可以在坏列车的顶部取得RED ORB，往前走不远就会遇上骷髅兵和鸟人前来挑战，对付空中的鸟人要用手枪来解决。调查车轨尽头的大门，就可以进入SECRET ROOM，可以得到GREEN ORB和WHITE ORB各一颗，前方的下水道桥底也可以找到RED ORB。



跳上屋顶，会遇到大量的骷髅兵，继续前进，会发现地上有GOLD ORB。主角正要去取时，画面上出现结界将DANTE困住，需要将周围出现的敌人全部消灭才能继续前进。往前走来到斗技场，从高处的入口跳进去，刚一跳进去，就会出现大量的敌人将DANTE包围，这时要将敌人全部消灭，消灭后中央会出现钥匙，用它来打开入口下方的铁栅，打开铁栅后的大门，就可以进入一片石屋群。石屋群的屋顶上有大量的RED ORB，沿着地上的小路前进，消灭了一些骷髅兵后，来到出口，过关。

MISSION 2 给猎人的道标 第1章8节

首先沿着地底前进，遇到一个石像，不断地攻击它就可以继续前进，其他同样的石像也如法炮制。在这里要小心地上的陷阱，落下去后会和大量的敌人交手。把所有的石像都打开后，会进入一个正方形的房间，调查里面正中央的大门，会出现“点燃青炎就能打开新道路”字样。而此时地面中央的





地砖会发光，踏上后会有光球出现，只要在短时间内击破8个光球，前面的门就可以打开。进门后先向右走，破坏房间内的石像，因为里面有BLUE ORB碎片，若先攻击其它的石像就会因为地形的改变无法取到这个BLUE ORB碎片。取得碎片后会有敌人出现，不用理他们，直接跑到房间左侧的石像，破坏它后入口楼梯的右边便会有新通道出现。

新通道内有大量的小鸟敌人，在破坏石像之前要将他们都消灭。先破坏右边的石像，左侧就会出现新的道路，将碍事的巫师消灭后，进入石像后面的通道，将里面的能量球攻击至变色，那么正中央的大门就能通过了。门后面有一个结界，封印着重要的道具，而破解的方法是消灭房间里的所有敌人，由于这里有恢复魔力的光点，所以只要变成魔人就可以轻松搞定这些敌人。消灭完敌人就可以取得AERIAL HEART，装备后变成魔人就可以拥有飞翔的能力，借助这种新能力，飞上上方的门，过关。

MISSION 3 给猎人的道标 第2章4节

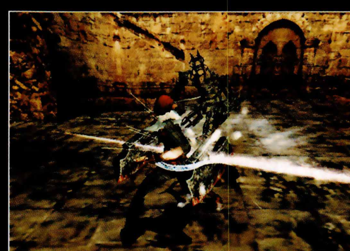
开始后先往左边不停地跑，到尽头的地方会有骷髅兵出现，只要站在该处右边的高柱上，就可以取得大量的RED ORB，另外在断桥前可以找到BLUE ORB碎片，取得后就可以向画面上方前进。没走多远，DANTE发现自己进入了结界，这是前面的一只山羊怪在捣鬼，他会令地面上出现火焰。只要看准地上的黑点，然后向侧方回避即可躲过。一边回避一边向前接近山羊怪，消灭山羊怪后，背面那充满妖气的门就可以进入了，这是通往车站的通道。不过这时先别急着进入，返回刚才充满火焰的大街，在右边的某一个房间，正是SECRET ROOM所在地，完成后就可以进入车站。



DANTE进入车站后，便发觉地面有强烈的震动，往上一看，发现一头大猩猩已经跳了下来，将火车压破。这个BOSS的攻击速度并不高，和它保持远距离的时候，它会发出冲击波。对付它最好的方法就是保持近身攻击，当他用双手攻击的时候向侧方回避即可，至于旁边的小妖猴完全不用管。消灭BOSS后，就可以得到钥匙，拿着钥匙离开房间，打开车站右边刻有天使石雕的银色大门，过关。

MISSION 4 给猎人的道标 第4章5节





本关开始后在窄巷的左边，有一个通往SECRET ROOM的门口，而踏在下方的跳台上，可以得到大量的RED ORB。行至窄巷尽头，是一个T形路口，向左边跳起可以得到RED ORB，左边的山崖上可以取得BLUE ORB。沿着斜路向下走，消灭敌人后就可以专心攻击通道尽头的阻路木板，而港口旁边的山崖上有一个BLUE ORB碎片。顺着码头的海岸线行走，可以得到大量的RED ORB，继续向下走，可以看到一道大门，进入大门后有一个被妖气封闭着的门，将房间内所有的敌人消灭即可进入。在里面会得到QUICK HEART，变身后可以增加移动速度。离开建筑物，攻击门口的石像，这是打开海岸边闸门的机关，攻击后要在限时之内冲过渐渐关闭的闸门。变成魔人后配合使用刚才得到的QUICK HEART再加上向前回避，可以很轻松地通过。在闸门后可得到一些回复道具和RED ORB，然后进入大门与BOSS战斗。

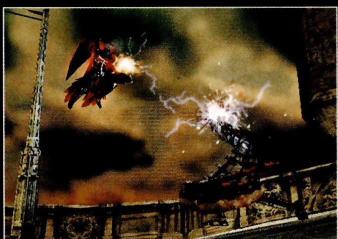


BOSS是一只巨大的章鱼怪，共有4条触手做出攻击。对付它的办法是走到画面的角落，这样就只有1条触手可以攻击，当触手受到一定程度的伤害后，该触手就会消失，接着跳到BOSS的背上，向其头部发起攻击，这样才能伤害到它，注意按住R1锁定住头部这个目标。消灭BOSS后，建筑物里的杂货铺就会打开，里面有一辆摩托车和SHOT GUN在内，取得后过关。

MISSION 5 给猎人的道标 第5章4节

本关一开始是在一个隧道里，没走多远，一个结界就把DANTE封在了里面，并且出现了两只白狼向主角攻击，它们的移动速度很快，但是只要善于利用回避，接近后用SHOT GUN攻击，相信不难取胜。消灭白狼后突破结界，向隧道的出口前进，没想到来到出口的时候，画面上又出现了一道结界，此处战场较大，山羊怪和鸟人的数量也很多，使用手枪战斗比较安全。消灭所有敌人后就能解开结界，不过先不要急着继续前进，因为在右边的大厦会有一个SECRET ROOM，只要调查右边大厦的第一道门即可。大厦的另一边会有一些敌人，不用与之纠缠，一直前进在街的尽头找到运油车，从车旁跳上大厦，调查该处的门又是一个SECRET ROOM，完成SECRET ROOM出来，跳到运油车的后面，发生固定情节。

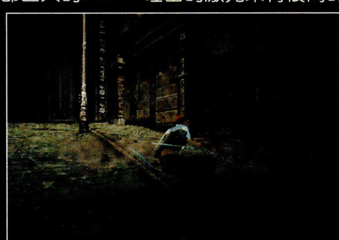
接下来是与3辆坦克的BOSS战，它们除了HP很高之外，便没有任何性能上的优势，基本上只要贴住它近身攻击便可以轻易取胜。先消灭大道上的2辆，再消灭天桥上的1辆，接着可以顺势走到天桥上，取得1个BLUE ORB碎片后便从天桥跳回地面，此时再往画面右边调查，就能取得天桥底的OFFENCE HEART，变成魔人后可以增加攻击力。取得了所有的重要道具后，就可以走到大街的尽头，此时有一架直升机向DANTE发炮，令大街上变成一片火海，主角只好逃入大厦内回避。



进入大厦后要不停地向上跳，因为大厦也会变成火海，而且直升机也会追着DANTE进入大厦，现在攻击直升机是没有用的，因为此时直升机被消灭后会复活，所以只有不断向上跳才是唯一的途径。跳到最高层，从出口离开，到达屋顶后，直升机会不断追击DANTE，要在大厦之间不停地跳跃，最后跳上一座摩天大楼顶部的天台，开始与直升机的决战。直升机的攻击方式有导弹和机枪扫射两种形式，导弹可以用手枪将其击破，对于机枪扫射只要看准时机回避即可，对于这个HP较高的BOSS，只要有耐心，绝对不难取胜，击坠直升机后过关。

MISSION 6 给猎人的道标 第6章2节

本关就是一个BOSS战，这个头部巨大的BOSS吐出的激光束有很高的攻击力，但是它的攻击方式非常单调。吐出的激光无非就是横扫和扩散两种方式，横扫的时候只要回避或是跳上天空就可以避过，若是扩散地射出，在这之前他会张开口不动一会，当大家看见这个预备姿势的时候，就可以利用前滚来回避，攻击的时候最好是用远距离的武器，接近的话，会有一些讨厌的蝙蝠干扰你。当BOSS的HP减至0时，它的头部就会掉到地上，这时只要保持近距离攻击并注意回避就可以轻松搞定，击败BOSS后过关。



MISSION 7 给猎人的道标 第7章1节

本关是在一个工厂的内部，先来到中央的柱子，将敌人消灭后，就可以跳上通风管道离开房间来到一个楼梯，沿着楼梯向下前进，可在下方的停车场油桶中央取得GOLD ORB，接着就可以进入楼梯通道尽头的门。进入房间后发现一个能量球，将其攻击至变色就能解开房间正中央的道具。沿楼梯向下走，走到尽头后进入建筑物，变成魔人向上飞，可以在顶部得到FLAME HEART，变魔人后可以增加火属性攻击。

乘升降机移动到下方，进入列车，等车开动后会出现一些敌人，将敌人消灭，等车停下来后就可以离开了。再次乘升降机，等上升到最上面后，先调查左边的房间进入SECRET ROOM，然后进入中央的门过关。

MISSION 8 给猎人的道标 第7章9节

本关也是一场BOSS战，天台的四角都有一些可以击破的杂物，里面有回复道具。BOSS巨大山羊怪的攻击以近身攻击为主，不过如果保持远距离枪击的话，他就会过来用巨锤攻击，这招很难回避，因此保持中距离战比较好。当它转动大锤吸入周围的东西时，就可以变成魔人进行猛烈的攻击，因为魔人是不会被吹飞的。重复以上的战法，就可以解决掉BOSS过关。

MISSION 9 给猎人的道标 第8章2节

DANTE从天台的门返回大厦，但是里面的自爆装置竟然无故启动，只有12分钟时间可供逃走。先从电梯槽跳向下方，月台的左边可以得到RED ORB，右边才是离开的房门。进入房间后，利用房间左边的门离开，出口便是工厂的熔岩水沟。跳到房间左边，沿着楼梯直上，利用楼梯尽头的门离开，便可以返回圆形的楼梯，一直跑到最顶就可以来到室外。

室外现在多了3个石像，必须把它们都攻击至发亮，才能打开楼梯最顶部的铁栅，另外在楼梯左边的通风管上有一颗BLUE ORB碎片。进入铁栅可返回到工厂内，直接走到房间右边的门，再经过一条走廊，就可以进入飞机场。机场的中央有一架飞机，从机尾进入飞机，可以在木箱内得到MISSILE LAUNCHER。离开飞机的时候，发现飞机已经前移，撞到前面的大风扇上，DANTE只要进入大风扇的破穴，就宣告过关。

MISSION 10 给猎人的道标 第9章3节

本关一开始的中央通道两旁有两条通道，左边的可以得到RED ORB，右边有BLUE ORB碎片。取得道具后向中央前进，进入里面的铁栅调查，会出现“把光给我全部的铁栅，就能开启新的道路”字样。在中央正方形石砖的两侧，均有一个石像，在限定时间内同时将两个石像都打亮，就可以让中央的大门打开。大门的中央有一个能量球，将它攻击至变色，那块正方形地砖就会打开，可DANTE正要进入时，地上突然出现黑点将他吸入到亚空间内。



亚空间内是一个圆形的地面，先把一些杂兵消灭掉，一只大飞蛾就会出现，同时地上也有食人虫在进行攻击。首先要利用跳起远距离攻击消灭飞蛾，然后全力攻击食人虫。地面的四角有回复道具，HP不足时可以进行补充。消灭所有的敌人后，进入传送点，返回地面，跳入正方形地砖即可过关。

MISSION 11 给猎人的道标 第9章6节

本关开始后先经过斜路向下走，会见到一个眼睛模样的标记印在墙上，这就是SECRET ROOM的入口。完成SECRET ROOM后往下走，会来到一个地板很花的地方，消灭敌人后进入楼梯下的石门，此时入口会被封闭。继续前进来到大堂，大堂中央的台上有能量球，将其攻击至变色就能使大堂转动，这时再返回大堂的入口就能通往其他的地方了。

沿着小路前进，在一条斜路上会有一个异空间球突然下降，若被该球碰到的话，就只好回到开始的地方。成功避过该球后，进入下方的房间，打破房间尽头的黑色石砖再回头就可以进入SECRET ROOM。完成SECRET ROOM后进入秘密通道，里面的祭坛上放有武器MERCILSS，祭坛上层还有BLUE ORB碎片。继续利用通道前进，会掉到走廊的中央，往楼梯的上方走，就进入了另一个大堂。



大堂入口的对面有一间SECRET ROOM，完成后变成魔人飞到最上面的能量球，将其攻击至变色，就

可以让大堂地下中央的石砖起变化。先别急着跳下去，在能量球的右斜上方有一个平台，进入通道后可以得到SUBMACHINE GUN。踏上石砖，会带你进入上方的通道，同时将3个石像击破，就可以得到HEALING HEART。随后与BOSS战斗，先解决掉2只白狼，再消灭它的主人。同样，只要积极利用回避，本关可以轻松过关。

MISSION 12 给猎人的道标 第9章9节

本关在门前开始，DANTE背后的门就是SECRET ROOM的入口，完成SECRET ROOM后沿着红地毯走，就会进入一个圆形的房间，房间的中央有一个圆球，旁边有8颗菱形的石头。只要用二段跳然后向下斩就可以将石头打破，将8颗石头全部打破就可以消灭这个BOSS。消灭BOSS后，会出现一个地穴，



跳下去有一条通道，进入通道尽头的房间，在大广场上与女主角LUCIA相遇。

LUCIA离开以后，出现了一个双铁球怪，他的铁球攻击距离很短，只要保持远距离攻击就可以不费吹灰之力干掉它。虽然画面上会有激光出现，但是有死角，站在死角里面便平安无事。消灭BOSS后过关。

MISSION 13 给猎人的道标 第10章3节

这一关非常短，只要打倒BOSS便可过关。BOSS本身会召唤怪物和开枪攻击，玩家只要不停地回避就可以接近他。当BOSS坐在旁边的桌上时，只要设法绕到他的背后，就可以不必费神回避子弹，专心于攻击。这个BOSS不是很强，操作好的话应该在1分钟内解决战斗。

MISSION 14 给猎人的道标 第11章7节

本关的目的是把全部4个能量球攻击至变色。开始后，先调查通往车站的门口，那是SECRET ROOM的入口。完成后沿逆时针方向前进，于街道的尽头可以发现第一个能量球。将能量球变色后，继续沿逆时针方向前进，经过窄巷后，利用二段跳进入斗技场，将敌人全部消灭后，在斗技场的死角位置发现第二个能量球，攻击至变色即可离开。

继续沿逆时针前进，跳上屋顶群，在空中可以发现能量球。最后一个能量球在起点的街道，走入小巷内，跳上空中的二级跳台，可以取得BLUE ORB碎片，当4个能量球都变色的时候，就可以进入T字路口左边的房间内。进入房间后，只要攻击房中的眼球，天空中就会出现一个黑洞，同时落下一只大蜘蛛，这就是本关的BOSS。对付这个BOSS不要和他硬拼，应先绕到他的侧方进行攻击，对于不断出现的熔岩只要不停地走加上向侧方回避就可以躲过。击败BOSS后过关。

MISSION 15 给猎人的道标 第11章9节

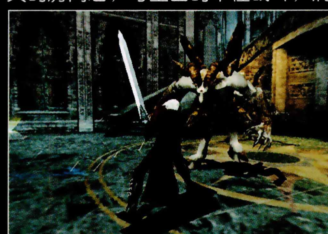
开始MISSION后先去攻击正中央的眼球，之后中间露出强光，此时画面上会出现3分钟的倒计时，同时会有大量的敌人出现，玩家要在限时内成功消灭所有的敌人。对于地面上的敌人要用近距离攻击，空中的敌人要用远距离攻击。如果不能在限定的时间里消灭敌人，需要重新攻击眼球，而出现的敌人也会变弱，所以重复地挑战一定可以打过的。当成功地消灭所有敌人，就可以跳入中央发光的地方，过关。

MISSION 16 给猎人的道标 第12章1节

DANTE经过地上的入口进入大厦，先调查起点旁边的门，会发现门被妖气所封闭，将画面上出现的敌人全部消灭就可以进入这扇门。进入门后是一架升降机，画面上也出现了大量的敌人，由于敌人多且地方小，所以这是取得COMBO的理想场所，将敌人消灭，等升降机停下来就可以出来。

出门后向右走至走廊尽头，发现一个时空神像，沿着神像右边的道路前进，到尽头打开房门，会来到一个只有单程路线的地方，走到最后再打开房门，会看到门后刻有人头模样。进入房间后，走到中央就会出现一些红色的球，被这些球击中的话，就会进入亚空间与敌人战斗。成功地避过红球以后，可以在房间的上层找到一颗SARILEGE，调查正下方的门，就可以进入SECRET ROOM，带着SARILEGE原路返回，在打开门时就可以装上SARILEGE，可以让新增加的道路出现。离开房间后直行，进入房间后发现这里已经变成了魔界，那两只白狼和它们的主人早就恭候多时了，还好攻击方式没什么变化，参照一下MISSION 11的攻略方法即可。

当消灭BOSS后，房间的中央就会出现SARILEGE，取得后原路返回，把它装在走廊尽头的那神像门前，就可以开启新的道路。如果察看地图的话，会发现地图中央多了一个房间，进入中央的房间后，与里面的羊怪战斗，消灭所有的敌人后，又会得到一颗SARILEGE。带着它原路返回，还是装在神像门前，地图右上角的道路将会出现。走到右上角的新房间，将里面的能量球攻击至变色，再把那些由石像变成的敌人全部消灭，就可以得到FROST HEART。返回地图中央的房间，乘坐升降机到达上层，还是要在途中消灭大量的敌人，升降机停下来后，开门与BOSS三面头怪战斗。



战斗开始的时候它会分身成三个头，注意只有一个头是真身，只有攻击真身才会减其HP。当BOSS三头合体的时候，是最佳攻击时机，建议大家变成魔人用远距离攻击猛攻。其余的时间里还是专心回避攻击为上策，消灭BOSS后地上出现传送点，进入后过关。

MISSION 17 给猎人的道标 第12章9节

本关是BOSS战，与ARIUS战斗，他的秘书也会参加战斗。不过最好还是专心攻击ARIUS比较好，他本身只会召唤怪物和开枪攻击，而且会不停地闪身。耐心寻找机会进行近身攻击，相信大家不难取胜。

MISSION 18 给猎人的道标 第13章1节

由于这是最后一关，所以一上来就要与一个有6个头的BOSS战斗，这一战应该以远距离攻击为主，建议使用MISSILE LAUNCHER攻击，依照“横扫侧闪、扩散直闪”的战斗法则，取胜应该在情理之中。

真正的BOSS终于出现了，这个金黄色的敌人攻击力和移动速度都非常高，攻击的方式也很多。建议大家还是使用远距离攻击比较好，在远程射击加上不停地回避，实在不行还有回复道具，加油吧，马上就要爆机了。

附录1　游戏评价标准完全公开

游戏中主角所取得的DEVIL HUNTER RANK会随着游戏完成时间以及获得RED ORB等因素而有所改变，下面就公布每个项目的标准。

★过关时间

（每一个MISSION都有限定的完成时间，完成时间越短所取得的RANK就会随之提高）

过关时间	等级
规定时间内	S
+1秒——+1分	A
+1分1秒——+3分	B
+3分1秒——+6分	C
+6分1秒以上	D

每关限定的时间

DANTE MISSION 01	9分钟	DANTE MISSION 09	5分钟	DANTE MISSION 17	4分钟	LUCIA MISSION 07	8分钟
DANTE MISSION 02	7分钟	DANTE MISSION 10	6分钟	DANTE MISSION 18	7分钟	LUCIA MISSION 08	7分钟
DANTE MISSION 03	4分钟	DANTE MISSION 11	12分钟	LUCIA MISSION 01	8分钟	LUCIA MISSION 09	4分钟
DANTE MISSION 04	7分钟	DANTE MISSION 12	5分钟	LUCIA MISSION 02	9分钟	LUCIA MISSION 10	11分钟
DANTE MISSION 05	13分钟	DANTE MISSION 13	3分钟	LUCIA MISSION 03	14分钟	LUCIA MISSION 11	5分钟
DANTE MISSION 06	5分钟	DANTE MISSION 14	11分钟	LUCIA MISSION 04	5分钟	LUCIA MISSION 12	12分钟
DANTE MISSION 07	8分钟	DANTE MISSION 15	5分钟	LUCIA MISSION 05	8分钟	LUCIA MISSION 13	4分钟
DANTE MISSION 08	3分钟	DANTE MISSION 16	12分钟	LUCIA MISSION 06	9分钟		

★获得ORB数

（玩家在MISSION中取得的ORB数量越多，RANK也会随之提高，每个MISSION都有规定的ORB取得数量）

规定数量达成率	RANK
100%以上	S
75%—100%	A
50%—75%	B
25%—50%	C
0%—25%	D

每个MISSION规定取得的数量

DANTE MISSION 01	4000	DANTE MISSION 09	2000	DANTE MISSION 17	1000	LUCIA MISSION 07	1500
DANTE MISSION 02	3000	DANTE MISSION 10	1500	DANTE MISSION 18	1500	LUCIA MISSION 08	4000
DANTE MISSION 03	3000	DANTE MISSION 11	4000	LUCIA MISSION 01	2000	LUCIA MISSION 09	1000
DANTE MISSION 04	4000	DANTE MISSION 12	1000	LUCIA MISSION 02	4000	LUCIA MISSION 10	3000
DANTE MISSION 05	3000	DANTE MISSION 13	1000	LUCIA MISSION 03	4000	LUCIA MISSION 11	2000
DANTE MISSION 06	3000	DANTE MISSION 14	3000	LUCIA MISSION 04	2500	LUCIA MISSION 12	3000
DANTE MISSION 07	4000	DANTE MISSION 15	2500	LUCIA MISSION 05	3000	LUCIA MISSION 13	1500
DANTE MISSION 08	3000	DANTE MISSION 16	3000	LUCIA MISSION 06	3000		

★受到伤害程度

每关受到的伤害值越少，所取得的RANK就越高。

受到的伤害值	RANK
无	S
1—500	A
501—1000	B
1001—1500	C
1501以上	D

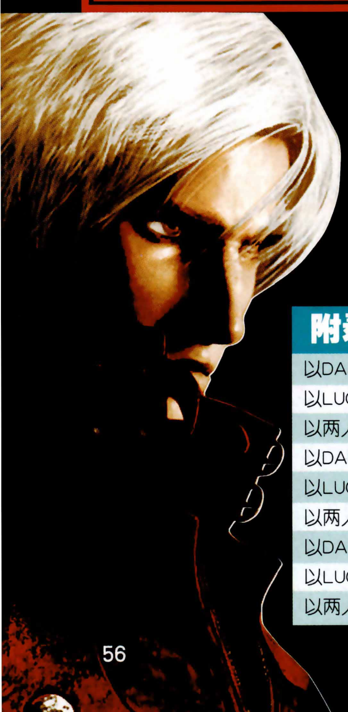
★连击成功率

Show time	5点
Are you ready	4点
Bingo	3点
Come on	2点
Don't worry	1点
没有显示	0点

平均连击率

3.5—5点	S
2.5—3.5点	A
1.5—2.5点	B
1—1.5点	C
1点以下	D





★使用道具数量

游戏中使用道具会扣掉一定的分数，扣掉的分数越少取得的RANK就越高。

使用道具	扣除分数
DEVIL STAR	100
VITAL STAR	300
GOLD ORB	500
SMELL OF FEAR	500

扣除的分数与RANK的关系

扣除分数	RANK
0	S
1—499	A
500—999	B
1000—1499	C
1500以上	D

每取得一个S级是4点，A级是3点，B级是2点，C级是1点，D级是0点。把所有项目的得分加起来就可以算出最后的RANK。

总得分	RANK
18—20	S
13—17	A
8—12	B
3—7	C
0—2	D

特别说明：游戏中的最低RANK以上2段就是综合RANK的最大值。比如有一项是D，其他的都是S，那么最后只能是B，而不是A。

附录2　全部隐藏要素公开

以DANTE完成游戏一次（NORMAL MODE）	出现DANTE的隐藏服装
以LUCIA完成游戏一次（NORMAL MODE）	出现LUCIA的隐藏服装
以两人各完成游戏一次（NORMAL MODE）	追加HARD MODE和迷你游戏
以DANTE完成游戏一次（HARD MODE）	出现隐藏人物TRISH
以LUCIA完成游戏一次（HARD MODE）	出现LUCIA的第二套隐藏服装
以两人各完成游戏一次（HARD MODE）	追加MUST DIE MODE
以DANTE完成游戏一次（MUST DIE MODE）	出现DANTE的第二套隐藏服装
以LUCIA完成游戏一次（MUST DIE MODE）	出现隐藏人物SECRETARY
以两人各完成游戏一次（MUST DIE MODE）	还是把最后的悬念留给玩家吧









■攻略写作／SONIC

GBA	厂商：ATHENA		发售日：2002.11.29
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

互动音响小说 弟切草姊妹篇剧情攻略

邂逅

深夜，雷雨，红色的彼岸花。满山遍野的花朵犹如一片血海，一个男人的首级和一根手指头飞来飞去。啊！随着自己的一声惊叫，我从噩梦中逃脱了出来。同样的梦，不知做了多少次。

按照惯例，我打开了家门的信箱。咦，一封匿名信，好像是直接投进邮箱里似的。信封上只有六个字：六条有沙小姐。我打开信封，发现里面是一张从东京到京都的车票，乘坐列车是新干线希望号45号，出发日期是11月30日早上9点。啊，这是那辆充满回忆的列车。两年前的今天，我和他一起乘坐这辆列车去了京都。在京都，我打扮成古时舞妓的样子和他度过了愉快的一天。然后在京都的旅馆将自己最宝贵的东西—女人的贞洁献给了他。我那时无怨无悔，因为我们从小青梅竹马，可以说这是我早已决定的事情。寄我这封信的人大概知道这些事情似的，否则怎会挑选如此特殊的日子，如此特殊的列车，如此特殊的地点呢？这个人究竟会是谁呢？



我不想去想这个神秘的人是谁，我想到了他—纪氏亨（きし あきら）。他死去已有一年，高中毕业的他为了学习照相而去了美国。两年前我和朋友去京都时见到了阔别10年的他。虽然亨只是个无名的摄影师，但是已经成长为一个标准的男人了。我那时18岁，凭借小时的感情基础，我们一下子堕入了爱河。可是，我们只交往了一年左右就分手了。随后，噩耗传来，纪氏亨死了。出身名门的他的死亡本应该引起媒体的极大关注，可是媒体却显得异常平静，没有任何相关报道。家人也只是在亲族内部举行了葬礼，并称亨是出了摩托车事故，尸体已经面目全非。但是相信的人极少，大多数人认为是自杀。我想知道他死亡的真相。

噩梦中那个男人就是纪氏亨。他的首级和一根手指犹如幽灵般缠着我。莫非他的冤魂要向我诉说什么。寄给我这封信的人莫非跟他的死有关？为了追查真相，找出答案，我决定冒这次险，于是我踏上了旅程。

希望号抵达了车站，我拖动着沉重的箱子，缓缓地向车厢走去。可能是低头走路的原因吧，我不小心撞到了一个女生。她一身牛仔装束，看起来好像和我是同一节车厢。我继续向车厢艰难地移动，忽然后面有个亲切的男人声音对我说：“小姐，要我帮忙吗？”我无暇回头，谢绝了他的好意，还是自己将沉重的行礼搬进了车厢里。

找到自己的座位后，列车起动了。刚才不小心撞上的牛仔女生也坐到了我的旁边，此时身边还有两个空位。这时，一个男孩模样的女生也想跟我坐一起。她说话好像小男孩似的，有时还冒出两句黑帮专用语，不过很天真活泼。多这样一个聊天伙伴再好不过了，我们欣然同意。大家开始愉快地交谈着，虽然没有互相透露自己的姓名，但是我们都感到以前就是好朋友似的。可是说着说着却感到不对劲，为什么我们的声音显得这么洪亮？向四周围一看，啊，诺大的车厢里竟然只有我们三个人！我们不约而同地感到有些害怕。

为了缓解紧张的气氛，我们开始互相介绍。那个一身牛仔装束的女生递给了我们每人一张名片，这让我们好不羡慕，因为我们都还没有制作自己的名片。“志愿：电影·电视美术设计 水元 融（みなもと とおる）”。原来她是大二的女生，就业活动已经开始了。虽然我和她都是20岁，但是我的就业活动还未开始，我继续念着我的国语专业。那个小女孩名叫川原菜摘（かわはら なつみ），19岁。现





于某私立大学就读。随后我们交换了各自的手机号码，由于谈话投机，融把我们的手机号码列入了最好朋友的群组。我们掏出各自的便当，放在桌子上一起就餐。

吃过饭后，我突然发觉我们的名字和一件事情有些关联。两人急着追问有什么关联。于是我讲出了这段故事。日本平安时代初，有个歌人叫做源融（みなもと とおる），这和水元融的发音是一样的。源融是嵯峨天皇的第八皇子，又任左大臣一职。源融是平安时代众人皆知的风流歌人，他在鸭川的河原东六条建造了当时最大的住宅，其庭园是模仿日本第一名景—奥州盐冈设计的。海水也是从真的大海里运回来的。由于地理位置，这所宅院有两种叫法，分别是“川原院”和“六条院”。巧就巧在“川原”是菜摘的姓，而“六条”又和自己的祖先有关。

我又联想到了亨。因为这些事情都是他告诉我的。一向自负的他觉得自己很像源融，无论是出身名门这一点还是很受女孩子欢迎这一点，所以亨对源融的事情可谓无所不知。我接着讲下去，源融死后，这座大宅院荒废了，并且变成了一座鬼屋，据日本文献记载，源融的灵魂经常出现。最有代表性的传闻就是，在一个叫做“宴之松原”的地方，3个女官在散步的时候，源融吃了她们其中一个人。尸体只剩下脑袋和一根手指。啊！这和我的噩梦是何等相像！

我不想再讲下去，大家也觉得听了半天的鬼故事有些压抑，于是我们转变了一个轻松的话题，谈谈自己的身世。首先每个人的祖先都在京都。我家古时代代为医，到元禄年间为止都在京都六条的城里当医生，不过比起救人治病，倒是恶事传天下。融的祖先是个武士，后来成了一个臭名昭著的恶代官。菜摘的祖先是个开当铺的，铺子开在四条川原，最显眼的是门口的招牌竟然是一个骷髅看板，而且名声也是不太好。讲到现在，我们之间的偶然已经有很多了，莫非这是一场设定好的游戏吗？



列车经过名古屋时，融又想出了个话题，让大家都介绍自己的男朋友。我故意隐瞒了纪氏亨的年龄，把他死去的一年划去了。纪氏亨，26岁，无名摄影家，出身东京，我和他的认识是从小就开始的，因为家人和他们家有着颇深的渊源。菜摘的男朋友叫旗矢东儿（はたやとうじ），25岁，广岛出生，在东京大学就读的旗矢酷爱小说，自己常写，而且将来的愿望就是当小说家，菜摘也是由此喜欢上他的。融的男友叫岸川融（きしかわ とおる），27岁，广告总监，北海道出身。我们都很惊讶她男朋友的名字竟然也是融！融得意地说，他们俩的爱好都是诗歌，在歌友会上就是因为两个人名字一样才认识、交往的。

忽然，两个人都吓了一跳，说后面的座位上有个人坐着。可是我根本没有看到任何人，走到那个座位看还是没有人。她们一口咬定确实有人刚才坐着来着，并描述说是一个穿白色和服的女人。我将

信将疑中，发现在座位的窗台上放着一瓶血红色的彼岸花。这回我们的意见一致，就是我们在刚上车时这里绝对没有花放着。会是谁忘在这里的呢？这时，售票员走进了车厢。我们向他询问这朵花的来历。他说这可能是个男人忘记的，刚才他在这个座位上读书来着。后来在名古屋下了车，还是他亲自剪的票。可是在我们的印象里并没有人在这里读过书呀。我想起了亨，因为亨曾经提过他有亲戚在名古屋。但是死人是不可能上车读书的。思虑中，售票员紧接说，那个男人看起来不到30岁，长得很英俊。这盆花叫做“死人花”。我们大吃一惊，怎么会有这样恐怖的名字。原来这是彼岸花的别名，属于有毒植物。它能够呼唤死者灵魂187次，被男人杀死的女人的灵魂会被唤回，下雨的日子变成幽灵，死者的怨念越强花瓣的红色就越深。



我们已经被吓得毛骨悚然。一向拥护无神论的我指责了他的危言耸听，售票员唯唯诺诺的下去了。突然，我的脑中响起了一个女人的声音，“杀死你们，为他报仇”。这个声音也曾经在噩梦中听到过，没想到今天在昼间也听到了。慌忙中一个男子的出现缓解了我的忧虑，他的声音是那样的亲切，一身西装的他就好像英国的绅士一样。我们都不禁为他的风度倾倒。他走了，虽然只是短短的几分钟相会，但是恐怖的气氛都被他亲切的声音打破了。“他是刚才要帮我拿行礼的那个人吗？”我问二人。二人却说刚才我提行李上车时身后根本没有人，而且我的谢绝其实是在自言自语。

幻觉吗？不管它。我们又仔细看那个座位，又发现了一张崭新的报纸，会不会是那个男人落下的，报纸里的标题把我们都镇住了，“长野发现一具无头男尸”！一看报纸的日期，竟然是去年的12月3日。这样崭新的报纸怎么会保存得如此完好？



现在我们只好靠转移话题来躲避这些不可思议的事情了。我们讨论了一下到达京都后的行程。菜摘提议搞个“京都恐怖体验”，目的地是7座神社和寺庙。我们同意了她的提议，一起在地图上勾出了这几座庙宇。她的目的地怎么会与我和亨去的地方相同呢？

正在勾画间，车厢内所有的灯突然全部熄掉，一片漆黑中充满着三个女生的恐惧。我们靠自己手表上的灯光来点亮这恐惧的黑暗，却没想大家的手表都停在一个位置：11点04分。灯光恢复了先前的明亮，然而刚才那莫名的一瞬却挥之不去，11：04，一个熟悉的时间……。11点12分我们到了京都，就在要离开车的时候，我忽然觉得亨就坐在那个位子上看书。今天的幻觉出现得太多了。下了列车，一个拄拐棍的老太婆低声嘀咕着“啊，187人”，从我们身边走过，消失在人群中。我的脑中又响起了可怕的声音，“你们三人里有人杀了我的纪氏亨”。

旅行

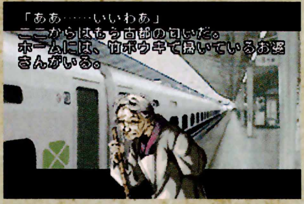
按照车厢中的计划，我们打算逛刚才画出的庙宇。于是我们租辆出租车，准备来个全日游。菜摘说自己的幸运数字是9，干什么都要带9的数字，所以我们租的车牌号是0099。刚才在列车里勾出来的庙宇共有7座，为了凑齐9，我准备额外地去“成涉园”一趟，菜摘也加了个新目的地－鬼谷寺（きこくじ）。这是他男朋友在自己的小说里写到的地方。可是在地图上根本就没有这个地方，经验丰富的司机也说没有这个地方。或许小说本身就是虚构的吧。

带着失望的菜摘，我们首先来到了成涉园。之所以来到这个地方还是因为亨的原因，对源融痴迷的他给我讲了很多关于他的故事。源融的灵魂曾附身他人身上说过，自己本来对他人是没有恶意的，但是由于自己的性格残暴，所以杀生，死后掉进了地狱。这里的游客依旧很多，隐约中我看到了舞妓的身影。



我们乘车来到了下一站地－嵯峨释迦堂清凉寺。在一座很像是鬼首的墓碑前，我讲述了源融“杀生”的真意。杀生原本是指钓鱼、打猎之事，但是源融却在活着的时候发狂，吃了在原业平（平安时代初名人）的女官。这些也是亨对我讲的，没有才华的他总是效仿源融，包括一些疯狂的举动。我们在寺周围又见到了刚才那位风度翩翩的绅士。从他掉落的警察记事本才知道，原来他叫柚木忍，隶属警视厅搜查第一科。。谈话间忽然隐约觉得远处有个黑衣男人，紧接着又消失了。再回头看柚木警官的时候却不见了踪影。

化野念佛寺。遍立的石像让人感到灵魂的出没。走在竹林中，我又想起了亨。他拍了很多照，尽是景色照，惟独忽视了我。融和菜摘好像也和自己的男友来过，而且每个人在这里都有一段苦涩的回忆。在这里我们又看到了柚木警官。原来他来京都的目的是追查凶犯，调查的案子和一年前的无头男尸案件有关，嫌疑犯是名女子，京都人。碰巧的是连出租车司机都不知道的鬼谷寺柚木却知道。据说那里有神秘的温泉，大体位置在某座山的深处。从竹林出来的时候我们发现某个石像上放着一盆彼岸花，石像的肚子上写着“融”字，可是走近一看却分明是“酣”字。我们再次看到了舞妓，袖子上的图案竟是彼岸花。我又想起了那个噩梦：雷雨，首级，手指，还有一个逃跑的舞妓，她的袖子也是彼岸花的图案……。

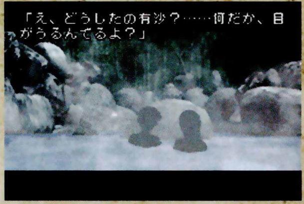


源光庵，战国时曾经有380名武士在这里同时切腹自杀，原因是名将石田三成攻下了他们的城池－伏见城。壮士们的鲜血染红了整个地板，而这块地板已经被当作屋内的天花板永存于世。这就是有名的血天井。在血天井对面的假山上，我们又见到了若隐若现的舞妓，脸上涂着厚厚的白粉，犹如死人一般，袖上彼岸花的血红好像在呼应380名壮士的悲鸣，她，究竟是人是鬼？

在东塔院门，我们再次看到了柚木。他又告诉了我们进一步消息，犯人好像是个女学生，精神上有些不正常，明明杀了自己的恋人却说是别的女人杀的。她的第二个目标可能就是我们，要我们小心一点。另外，有个叫做“荆棘门寺”的地方也在鞍马山的深处，莫非就是我们所找的鬼谷寺？

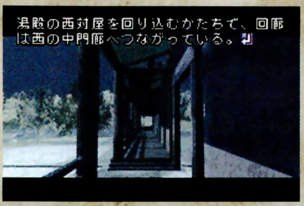


在古知谷阿弥陀寺，我们再次谈起了各自的男朋友。惊人的巧合再次出现了，我们都是在交往了一年左右和男友分的手，菜摘的男友在一年前被谋杀。谈话间，我们在枫叶后看见了那个黑衣男子，高大的个子显得异常魁梧，忽而又消失在枫叶之中。我们推断要杀害我们的那个女生就是舞妓，抑或有一种推断是这个黑衣男子。我们赶紧回到出租车里，驶向下一个目标，途中，我们把各自男友的性格都描述了一番。到了真暗寺，我发现右手袖子上的钮扣不见了，回到车里找也没有，估计不小心弄丢了吧。说起真暗寺的名胜古迹，那还是任王堂有名。融推断舞妓是她男友的另一个女友，因为她的男友是个风流男子，就是因为他的不忠行为，她才离开了他。而我却怀疑是无头男尸案件的犯人。当我们要去任王堂时，柚木又出现在我们的眼前。他说犯人已经来到了这里，就在五重塔附近。我们现在不能往回走，最好能赶快穿过任王堂。柚木把他的手机号告诉了我，万一有什么不测叫我赶紧通知他。关于鬼谷寺，他又告诉了我们很多情报。原来这个寺在明治初期还曾经有过记载，里面的温泉有神秘的力量。条小姐也确有此事，她扮成舞妓的样子，在京都各处徘徊。讲到这里，我的手机忽然响了，听到的又是那个女人的声音。我慌忙挂下电话，对众人隐瞒了这个声音的存在。



走向任王堂的途中，我想起了亨。长野的无头男尸案件轰动万人，而亨却死得不明不白，融和菜摘的男朋友和亨一样，都有过变态的行为。眼前的一块告示牌打断了我的思路，“如果见到行者或是僧人模样的陌生人在这里徘徊，并且向您搭话的话，俱不在本山所管辖范围之内；其他山上也有类似情况，请行人务必小心”。据报道，两年前有个女生在这里被杀，犯人至今还没有抓到。茂密的杉树隐藏着杀机，果然，舞妓又来了！她快速地逼近我们，犹如鬼魅一般。本以为死定的我们却发现她从我们身边擦了过去，在前面的地方消失了踪影。

大难不死的我们还没多久又碰上了一个白发行者。宽厚的笠帽挡住了他苍老的面容。他一边用拐杖在地上写着什么，一边口里哼着晦涩的歌谣。突



然，他露出了恐怖的面容，并告诫我们的葬身之地将会是我们一直在寻找的鬼谷寺。随后，这个老行者消失了。

到了任王堂，我又想起了亨。当时我们的关系已经恶化到一定程度了，而他竟然在这里把我捆绑在一颗大树上，然后变态地虐待我。我不再去想这些心碎的往事。我们来到了一间占卜屋前，我们今天的运气看来确实不好，所有人都是“大凶”。又来到了那颗大树前，却发现上面有个人偶被钉在树干上。人偶包着三样东西：我右袖的钮扣，水元融的名片，菜摘的一小撮头发。

下山的时候已是下午4点44分，天下起了雨来，阴暗的湿气浸透着这片土地。虽然今天已经转了8个庙宇，只剩下鬼谷寺了，但是我们已无心再去，那果真是我们的葬身之地吗？回到车上，我们要求司机往回开，可是司机却一反常态，闷声不语地急发前进。这时我们才发现司机的背影好像换了个人，高大的身材，司机帽下露出了光亮的脑袋。僧人？

车在大雨里飞速前进，前面车窗挂满了无数女人的头发，后面车窗上是血的手印。一个白衣女子竟然以飞快的速度与车同速前进，更令人费解的是白衣女子是在悬崖上跑着，不，是在飞！我厉声叫司机停车，但是司机突然变成了没有脑袋的纪氏亨，一条沾满血迹的手臂也挂在了窗前。可怕的司机用力扭转方向盘，我们掉进了右边的山崖。

不知过了多久，我们在谷里苏醒过来。奇迹的是我们谁也没有受伤。出租车夹在了两棵树之间，司机却不见了，从车内的情况看，他好像是割断安全带逃生的。我们打算联络柚木警官，但是我们的手机都在服务区外，而且手表又都停在了11点04分。大雾甚浓，我们在行走间看到了血染的司机帽，破旧的和服，袖子的图案是血红的彼岸花。惊诧中，手机响起，是我们心中的救星柚木打来的。他告诉我们，在我们下车的地方发现了出租车司机的尸体，外面的司机制服已经被脱光。他叫我把手机给融，告诉他融的男朋友在一年前已经死亡，首级被人割下。这时融和菜摘的想法都一样，都认为长野的无头男尸就是自己的男友，可是发生地点不一样，应该在京都才对。又是偶然！他们有时候会发狂、并发动变态的虐待行为。司机插话说，我们经常看到的那个舞妓叫做“条小姐”，她经常打扮成舞妓的模样在京都各个庙宇出没。

鬼谷寺

我们在大雾中摸索前进，终于看到了一座古城。莫非这就是我们要找的鬼谷寺？！可是细看寺牌，却写着“鬼哭寺”，这和鬼谷寺的发音是一样的。融不愧是爱好古代诗歌的人，她从古城的建筑模式看出来这根本不是一座普通的寺庙，而是一座规模宏伟的寝宫。

正当我们呼吸着充满平安气息的空气时，一间房屋却点亮了灯，一个和蔼可亲的中年妇女走了出来，礼貌的用语更加符合她那典雅的姿态。她的名字是女将之志乃（おかみのしの），这个地方真正的名字就是“鬼谷寺”，可以说是个提供民宿的地方，她就是老板娘。来客大多是迷路人、对自己料理技术自满的客人，还有身份显赫的名人。由于周围长满了荆棘，所以别名也叫“荆棘门寺”。看来柚木警官所讲的两座庙宇就是同一个地方–鬼谷寺。

她讲完这些，热情地招呼我们进去吃饭。玄关内有座巨大的鬼型雕像，中廊的风格就像《源氏物语》中描写的一样。可是奇怪的是我对这里似曾相识，但是可以肯定的是我绝对没有来过这里。到了我们三人的卧室，一股温暖的气氛包围了我们。在经受了一天的惊吓后，这里就好像是我们心灵的寄托一样。但愿不要再发生任何事情了。

志乃老板娘走了进来，提议我们可以在就寝之前先去泡个温泉。我们到了更衣室，发现里面竟然又放着一盆彼岸花。志乃安慰我们说，这花每年在11月30日前后一周的时间开放，鬼谷寺称其为“悲愿花”。这个花盆是她自己亲手烧制的陶器。

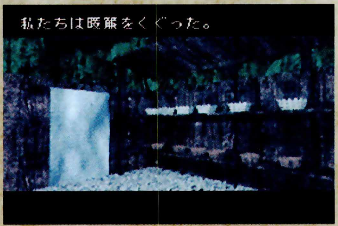
在她的话下我们轻松了很多，我们泡了一个舒服的温泉。一天的疲劳和紧张好像都消失了一样，我脑中突然闪过了一个念头，我们三人的男朋友的名字如果把姓和名字连念的话，发音与彼岸花相同；如果用尊敬的称呼叫志乃老板娘的话，那么发音和条小姐是相同的。难道这又是巧合？



我们换上衣服，走回房间。在途中的一个池子里看到了一只好像睡着了的大鳇鱼。回到了餐室，映入眼帘的是满桌的丰盛晚餐。本来是要准备好好品味的，但是墙上的一幅幽灵挂画却打消了我们的胃口——一个女人的首级。志乃介绍，这是小姐的首级，她是在元禄年间被三个坏男人杀死的。这幅画是坏男人的后代出大价钱委托元山应拳（日本著名画家）创作的镇魂图。

志乃在给我们倒酒时我们看到她的手腕上有一条很明显的旧伤，但是她并没有解释怎么来的。我们吃的点心叫做“鬼首烧”，非常美味，看来老板娘的手艺不是自夸的。鬼谷寺的原住持叫做罗生，也是志乃的丈夫。刚才池子里的大鳇鱼其实是罗生烧制的陶器，我们竟然相信那是真的活物，可见罗生和尚的陶艺之精。我想起了柚木警官的话，在鬼谷寺的某个池子里有着神奇的灵力，鬼首烧能够让人体验到灵验。到底是什么样的力量呢？



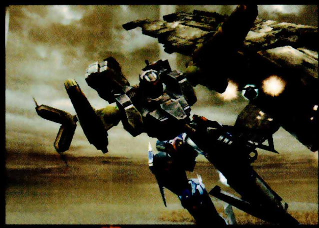
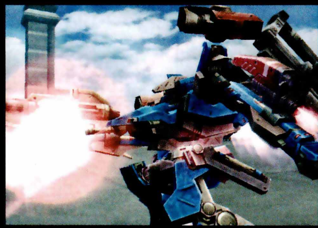


志乃出了房间，我们正准备就餐时，大地突然开始剧烈地震动起来。震动终于停止，可是墙上的镇魂图还是摇摆不停，就像条小姐的灵魂在飘荡一样，正当我们要取下这幅让人心神不安的画时，志乃进屋制止了我们。她还拿了一盒录像带给我们看，真没想到在这古风古韵的寝宫里竟然还有34寸的宽屏彩电。录像带的内容是记录条小姐的专题片，但是未经过剪辑。画面中出现了志乃的丈夫罗生和尚，他对记者说出条小姐的身世。小姐是个被丢弃在鬼谷寺墓地的弃婴，她被一个农民捡起卖到了成涉园附近的地方。后来她长成了一个婷婷玉立的少女。一个当铺的老板打算娶她当二房，可是嫉妒心极强的大老婆坚决不同意，但是他们之间多年无子，当铺老板借此理由娶来了小姐。本已怀孕的小姐受到了大老婆的残酷迫害。大老婆用当铺的算盘压在小姐的肚子上，然后踩在上面用力摧残。小姐流产了，不知情的当铺老板大怒，他把条小姐的牙齿全部拔光，赶出了家门。条小姐后来嫁给了一个医生，可是医生并不是真的爱她。医生为了自己青云直上，欺骗条小姐把自己的身体出卖给了达官贵人。一天，条小姐为医生准备了丰盛的晚餐，材料都是彼岸花。这个孤陋寡闻的庸医错认为彼岸花有毒，条小姐要毒害自己，所以大怒之下把毒药全灌进了条小姐的嘴里。之后把她卖给了一个臭名昭著的代官。由于被灌下医生的毒药，条小姐的左眼上开始浮肿腐烂，代官打心眼里讨厌这个丑女。更令代官怒火上升的是条小姐已经怀了医生的骨肉。代官怀着报复的心里，每天用绳子把条小姐的肚子勒紧，狠狠地鞭笞。可怜的条小姐很想生下这个孩子，所以她每天都把自己的脸涂上厚厚的白粉，为了让自己小孩看到一个漂亮的妈妈。代官的虐待变本加厉，条小姐为了生下自己的骨肉死命逃出了家，逃到医生家庭院，代官追来，用刀砍下了条小姐的脑袋，一根手指也被连根削落，首级和手指滚到了医生家的门前，条小姐那年刚18岁，她就这样死在了凄凉的冬天。后来好心的人们把她葬在了某山寺。可是奇怪的是，她的首级和手指不见了。传闻条小姐的脑袋每天都在京都寻找自己的孩子，医生家的墙上开满了血红色的彼岸花。此后的10年，当铺、医生、代官三家接连不断地发生怪事，家人非死即伤。最后可恶的三人组也都死于非命，而且死法都和条小姐相同。后来，三家的后代尊敬地称呼条为条小姐，并把凶器刀、算盘供奉到鬼谷寺。70年后，三家子孙出高价请元山应拳画了镇魂图。由此，条小姐的亡灵才得到安息。



罗生和尚介绍了供奉在寺中的三件物品。刀是村正妖刀；算盘是美浓屋理兵卫（大津流算盘大师）的杰作；鬼谷寺周围的彼岸花只在11月30日前后一周，即条小姐的忌日那天前后七天里才开花。为了震慑住条小姐的亡灵，这三样东西一个也不能拆下来。50年前，罗生的爷爷罗刹曾经拆下过，结果罗刹发疯似的用村正妖刀砍下妻子的脑袋和指头，自己也用同样的方式自杀了。记者表示很想拍下一张罗生手持画卷的照片，罗生竟然答应了，他把镇魂图取下拍了照……

——未完待续——




装　甲　核　心　3

寂静战线

PS2	厂商：FROMSOFTWARE	发售日：2003.1.23	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

本作属于前作资料片性质的作品，主要的乐趣在于收集各种机体的部件和武器，以及在斗技场击败敌人获得隐藏的机体。本作的任务数量大幅增加，但是难度相应很低，大部分任务都可以很轻松地完成，加上篇幅有限，这里只对几个技巧性较强的关卡进行攻略说明。

很多玩家对该系列各种复杂的数据搞得晕头转向，下面就讲一下机体的各种设定，以便于大家组合出最适合自己的强力机体。




机体部分数值简明解说

—— 基础讲座 ——

CORE

机体的主要部分，其承载量会影响到手部和辅助部件的重量，而AP是全部部件中最高的。

●MAX WEIGHT（肩部荷重）

指所有跟CORE接触的部件的重量，包括头部、手部及武器都会影响到这一个数值，要装备一些较重的装备，这个数值要求非常高。

●VS-MG-RESPONSE（迎击准确率）

●VS-MG-ANGLE（迎击范围）

在每一个CORE的前方都装备有对导弹的机关炮，当感应到有导弹攻击的时候便会自己迎击，前者是准确率，后者是攻击范围。

●EXTENSION SLOTS（辅助零件）

辅助零件空间多的CORE防御力通常都会比较低，反之防御力高的CORE便不可以多带辅助零件了。

LEGS

玩家可以因自己的作战风格而选择使用两足型、逆关节型、四足型或是装甲车型的脚部。不过要注意的是脚部的承载量，如果承载量太低的话，上身便不能装上一些较重的装备了。

●MAX WEIGHT（最大荷重）

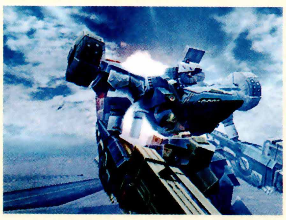
就是脚部的承载量，多数承载量高的脚部，机动性都是比较低的。

●SPEED（移动速度）

在没有使用推进器时的移动速度，AC的重量跟速度是有着一定关系的。

●STABILITY（安定性）

在使用大型武器或中弹时的冲击和这个数值有着直接关系，可以因这个数值的多少而改变。



●TURNNING SPEED（旋回速度）

机体在转身时的反应，在锁定一些高速移动的机体时，便需要一定的旋回速度。

●ENERGY DRAIN（待机EG）

在机体停下来的时候，机体的ENERGY就会恢复，数值越大恢复得越快。

●JUMP FUNCTION（跳跃机能）

只有装甲车型的脚部不可以跳跃，其他的都没有什么特别。

WEAPON

说到武器，便可以分为左、右手及背部这三种，再分为GUN（右手武器）、BLADE（左手武器）、ARMS（手腕武器）、MISSILE、ROCKET、CANNON以及DOUBLEBACK WEAPON等几种不同类型的武器，还有就是实弹系及能量系等不同种类的弹药。

●WEAPON LOCK

武器本身的LOCK ON，分为STANDARD（标准）、WIDE&SHALLOW（阔）、NARROW&DEEP（远距离）以及SPECIAL（超远距离），不过武器本身是会因为FCS的类型而有所改变。

●ATTACK POWER（攻击力）

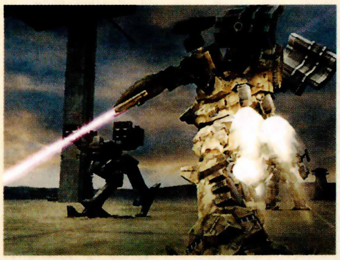
武器的攻击力，攻击力高的武器RELOAD时间都是会比较长的，然而攻击力低的便会有较高的连射速度，至于手腕武器的攻击力是双倍计算的。

●AMMO TYPE（弹药类型）/AMMO PRICE（弹药价钱）

弹药类型有实弹系和能量系两种，在使用能量系的武器时，是会不断消耗能量的，而实弹系的武器每一发弹药都会计钱，所以最好是在ARENA的时候使用较为有效。

●NUMBER OF AMMO（弹数）

武器的弹数，多数强力武器的弹数也不高，但是玩家可以利用特殊配件来增加武器的弹数。



●RANGE（射程）

攻击有效距离，会因为FCS而有所改变。

●RELOAD TIME（充弹时间）

是补充弹药所需的时间，这一项数值低的话，武器的连射速度便会提高，同样的强力武器是需要较长的充弹时间。

HEAD

主要是雷达和地图这两种机能对头部的影响最大，由于强化人间本身已经有雷达功能，所以在购买头部时，最好以MAP TYPE为首先考虑的对象。

●RADAR

在机体头部的内置雷达，性能方面当然不会有肩部雷达那么好。

●NOISE CANCELER

有防止电波干扰的功能。

●BIO SENSOR

可以锁定一些生物兵器。

●MAP TYPE

在每一个任务时，都会有该地的地图显示，AREA便是将经过的地方记录下来，至于AREA&PLACE NAME便是一开始便清楚整个版图。

●COMPUTER TYPE

战术电脑的辅助，有时会出现一些指示给玩家，实际用途不大。

游戏初期重要任务完成指南 —— 基础讲座 ——

本作的关卡非常多，但是内容大同小异，绝大部分关卡只要将敌人全部消灭就可以过关。这里介绍一下游戏初期几个比较有代表性的关卡。

侵入者击破 报酬10000

本关任务是消灭侵入新建设施的技术者。地图分为A、B、C三个区域，敌人是地上型守备机和技术者乘坐的MT。达到各个区域的地上型守备机后，通往下一个区域的门的锁就会解除。地上型守备机非常弱，玩家要尽快消灭它们，把自己的伤害减小到最低限度。C的区域里会出现技术者乘坐的MT，没有什么特别值得注意的，和对付杂兵的方法一样就能干掉。

可疑集团排除 报酬16000

本关任务是排除侵入米拉如的管理区的武装集团。由于在交错的街道上大楼林立，所以在移动时要一边用雷达确认敌人的位置一边前进。敌人里面会有MT出现，用不花钱的弹药或真剑消灭之。途中向旁边区域移动时，从带有白灯的门走，过关。



无人部队迎击 报酬17000

本关任务是排除侵入奇撒拉吉的能源生成设施的无人部队。无人部队的目的是炸毁这里，玩家要阻止他们在电容器上安装炸弹。如果炸弹已经被安装上了，玩家只要在炸弹前按○就可拆除。本关有僚机相助，实在通不了关可求助于他们。

护卫资源运输艇 报酬11000

本关任务是护卫奇撒拉吉的大型输送艇。输送艇内有发电机，玩家必须保护其不被敌人破坏。当发电机被破坏20个时任务即宣告失败。由于玩家自己的武器也能够破坏发电机，所以玩家一定要锁定住敌人后再攻击。另外，发电机每被破坏一个，报酬就会减少，所以还是赶快消灭敌人为妙。

击退密林部队 报酬17000

本关任务是打倒隐藏在密林里的奇撒拉吉的部队。这里不能用雷达确认敌人位置，而且光线很暗，比较麻烦。惟一的方法就是等敌人进攻后，玩家朝着大概的方向搜索敌人，但是敌人的移动速度很快，所以这里必须加快步伐才行。地图上的树不会造成障碍，玩家只管飞速前进就行。另外，本关可以搭配僚机。

■文/WE4

机体的基础能力值

OFFENSIVE POINT	攻击力，所有武器攻击力的总和。
DEFENSIVE POINT	防御力，所有实弹防御及能量防御的总和。
STABILITY	安定性，发射炮弹时的后坐力，中弹时的反作用力都和这个数值有关。
MOBILITY	机动性能，移动速度、回转速度和上升速度的总和。
MOVING SPEED	移动性能，机体移动的速度。
TURNING SPEED	回转性能，机体的回转速度，这个数值较低的话，机体转身会比较慢。
RISING ABILITY	上升性能，BOOSTER（推进器）的输出，会因机体的重量而改变。
SUPPORT SYSTEM	雷达性能，雷达范围及FCS机能的总值。
RADAR RANGE	索敌范围，将内部雷达及背部雷达的数值总和乘以十分之一便是这个数值。
FCS PERFORMANCE	照准系统性能，FCS机能的总值。
OVERALL	总合值，把以上所有的数值加起来便是这个数值。
GRADE	评价，由总合值得出来的评价。
EP	机体能量消费值，右为输出能量，左为机体能量所需数值，两个数的差越大，机体的速度越高。
LEGS WP	脚部重量，右边的数值是脚部以外的总重量，左边的数值是脚部的载重量。
CORE WP	身躯重量，右边的数值是手部及背部装备的总重量，左边的数值是身躯的载重量。
AP	耐久值，所有部件加起来的耐久值。
WEIGHT	机体的总重量，会影响到机体的上升能力。

闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活　妙趣横生的玩家心得

Vol.106

写这段话的时候，距离春节不远了。许多玩家要在这时候添置年货了吧？买新主机？虽然明知BOSS们会趁机漫天要价……但……如果你实在是不忍被宰或是碍于拮据的话，那就还是买本《电软》来看吧！经济实惠，连文字带影像，全方位奉献。当然，还有温暖备至的闯家。寒冬里，你还能有第二个选择吗？



2.27 精兵良将悉数登场

春季初回战的决胜关键即在该日　大作的祭奠开始

●本月完全是PS2的天下！除了GBA还有两三款可以算得上热门外，其他二线主机真是没有什么活头儿了……当然，几位编辑也没有活头儿了。

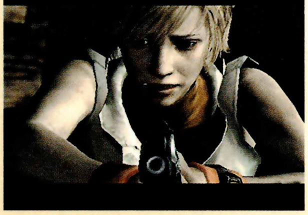
●上期《电击收藏》破天荒收录各位编辑的人声，令我等播音外行让大家见笑了一回。许多朋友听到风林的嗓音后是不是比较意外呢？不知道下回有机会换个声线会不会好一点……毕竟头一次录音，难免紧张，放不开有些。如果要是有XBOX LIVE那样的变声系统的话，哼哼……

●没想到［ 太鼓达人 ］居然一货难求？日本呈缺货状态，居然有钱买不到。这种现象实在不多见，随着［新曲满满的春之祭　］的发售，相信NAMCO会进一步追加出货量。目前其累计销量达到28万以上。

●终于收藏到全套的［ NIGHTS ］，真是感动，不知道究竟何时才能玩到正统续作呢？

●GBA SP本月登陆，很多玩家都已经跃跃欲试。由于这次的定位不同于GBA，价格方面也要高出少许。不过终于解决了光线问题，多花俩钱也算值得。

●最近GC的势头有些走低，在日本也从圣诞期间的周销量50000下降到周销量10000左右。软件的缺乏使硬件销量无法推动，希望任天堂在高歌GBASP的同时，GC能够走好。



←仍旧锁定PS2的“寂静岭3”，以女主角的全新故事继续冲击玩家的心灵，年内AVG最期待作。







NIGHTS・寄生于任氏主机的灵魂

总销量39万2383本，以如梦似幻的游戏画面与天马行空般的操作手法轰动一时的“NIGHTS”，在任天堂主机重生。虽然并非是以正统续作的面貌登场，但再次看到那熟悉的画面，听到感人的音乐，真正有旧友重识的心境。（以上画面为GBA版）

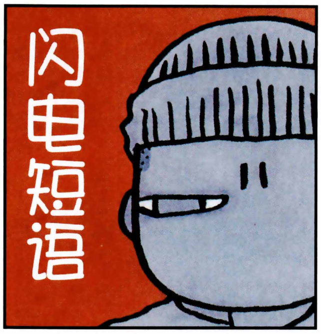


闯关家族

VOL.1 轮蹄危机 ②

发现

●最近市面上出现了一种叫“野蛮女友”的糖果（湖南台有打广告）。这名字我没意见，可是它也不能拿莉姆露露做包装封面吧。而且跟SNK商量过吗？当人家半死不活好欺负啦？？ ／八神鸥子●只是2个月没去逛游戏店，今天就去一趟为新年做准备。发现现在盗版工艺更上一层楼：清晰封套+优质塑料盒+精美印刷D版盘＝10元。一时冲动下连购4张！对国内的正版道路悲观程度增加50个百分点！！ ／HEROYUY



■我是彻底觉悟了!!以前我买了D版的《莎木2》，玩的时候发现和路人说话时没有语音，只有字幕。我以为是由于一代的销量不佳导致二代的制作缩水。失望之余，也对SEGA表示理解。昨天，我的正版《莎木2》到货，一玩才发现，全程语音出色依旧！至此，我彻底觉悟了。D版真是极大地在扭曲我心爱的游戏。今后必买正版！！

请告诉每一个玩友：“如果你很喜欢某款游戏，请一定买正版。”这就是我的觉悟。**（JEKYLL）**

●SEGA的GD格式还是有一定威力的，起码很多DB都不能完全再现原作的魅力。像莎木这样的游戏，失去语音根本无法领略到游戏的精彩所在。认清DB，利国利民。



↑如果没有语音的话，天晓得这位大爷的哪里口音（笑）。

■电软编辑可以组一个E4（ENDITOR 4）啊！出唱片，拍电影，一定会红的，成员嘛小天天，总帅，宇部，还有可爱又帅帅的木木你，那娘娘腔F4算那根葱嘛！！**（龙猫）**

●好主意，最近编辑部新加入四位强人，有的声线极佳，都是唱歌的好苗子，虽然长相未必有多出众，但是唱功绝对不逊。现决定，电软“卡拉永远OK”歌咏比赛开赛在即……

■看了本期《电软》中关于GBASP的报道，我突然有了买它的冲动（我已经有了一个GBA）。可不知该不该买，看了本期《电软》的广告，我觉得GBASP并不太贵，但又觉得它有些不方便充电……GBASP的电池出现问题后，日本方面可以负责更换！但我们国内要怎么办呢？难道要等到内地发售行货GBA？望您解答。

还有，为什么GBA的《创造球会A》攻略迟迟未到！我只玩了一点，但有些心得，算不得攻略，可以寄去吗？请解答！**（大神一郎）**

●最近有不少读者都来信表示对GBASP的内置电池的问题担心。由于该机型在国内并没有代理，因此也就谈不上什么厂商维修更换了。不过风林觉得玩家不必过分担心。一方面任天堂掌机比较皮实，电池又是内置，寿命绝对不短；另一方面，任天堂已经检讨针对大陆的营销战略，相信过不了多久我们就可以看到行货版GBASP，维修也就不必担心了。结稿前恰逢GBASP即将发售，听闻价格逼近1300元。

您的游戏心得不妨寄来与玩家分享，写清所投栏目即可。

■现在市面上有种仿冒索尼PSPDA的“POCKETPDA”，这个PDA在机能上跟原装一样，但是质量非常的差，我刚邮购买了一个，没用到两天按键就按断了，问BOSS：他肯定地说是原装的。这种欺骗消费者的行为非常恶劣，大家在购买时一定要注意识别。这种仿冒品很好识别：1，没有注明产地；2，主机正面印的是“SCDA”；3，说明书是复印的等等。依我看成本不超过40元。市场上却要卖到100元左右。现在我拿到这个东西等于是废品。我很是气愤！！希望通过这次教训提醒大家，买配件一定要买原装的。**（玩友）**

●这种仿冒产品很多，比如皮卡秋计步器就有好几种。最近组装的游戏周边配件制作得越来越逼真，有的甚至难辨真假。不过想想，如果做得不像真的，那还叫哪门子假冒产品啊(笑)！玩家购买的时候一定要当心，尤其是价格低廉的配件难免有诈，这种便宜还是尽量不要贪的好。

■首先对你们的众小编的工作和本刊我给予充分的肯定！选择电软就是选择了最抢手的资讯，从而得到了最大的满足！虽然风林大哥回答了较多读者提出的问题，但是有一种问题你回答的不够好，从而也给了小商小贩以可乘之机！这问题就是有人问及游戏主机的近期价格时，你总是要刻意的把价钱说高，是不是得了什么好处了?比如这期回答罗文涛读者的问题时，把价钱说成了1500↓看意思最低也不过1450元，但是就我知道的价格，NGC全套（AV，电源，手柄）才1350元全新！XBOX全套改（AV、DVD播放带控制器、直读、手柄、电源、任选一盘游戏）才1800元全新。

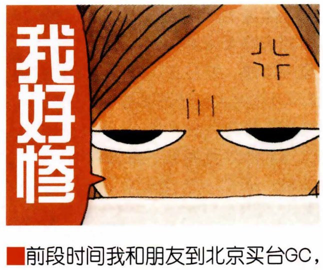
PS2就不多说了。希望再有此类问题时请实话实说！**（北京/玩家）**

●考虑到全国各地的价格不同，有些许差异，因此风林给出的价格一般都是平均价。比如PS2，有的地方1700就可以拿下，有些地方却要2200，价格差异巨大。所以如果只报出最低价格的话，也会使其他地区的玩家感到困惑。而且游戏硬件的价格是在随时浮动的，春节期间的GBA价格爆涨想来大家已经见识到了JS的威力。放货价格奇高，很多游戏店连进都不进了，静等跌价。因此玩家若要购买主机还是以实际打电话或亲自到游戏店查询最好，才能得到最准确的情报。

■以前每次给你写信，我都很开心!但这次我已伤心致极！因为我在除夕那天上午去万通想买本《拳皇EXE2》，过年可以在家玩！可我万万没想到当我付完钱，把卡放进书包时发现我的背包被拉开，里面的宝贝GBA不见了！我当时一下就蒙了，脑子里一片空白，我的心都碎了！之后我就只有一个念头，找回我的GBA，再把小偷碎尸万段！我去备案，但那里工作人员，太让我失望了！然后我就到万通门口等，希望能发现一丝线索！时间一点点的流逝，我一直等到关门也没有一点发现!心灰意冷的我哭了！

这台GBA已快陪我度过两年了！在我心里他不仅是一部游戏机，他是我的好朋友，一个能随时随地给我带来快乐的好朋友！只要有一丝找回的希望，我都不会放弃的！所以我想请你和家里人帮帮我！如果有人拿一台透明蓝色，主机编号为：AJ13390746的GBA，去哪家游戏店贩卖的话！请好心的BOSS和知情人与我联系！我谢谢大家啦！最后希望大家照看好自己的GBA！电话：13683347623。

（北京/非常懊悔和思念好友的SUKI）



■前段时间我和朋友到北京买台GC，回家以后玩发现一些问题，想请教一下，玩“生0”的时候读盘速度有些慢。比如在开门的时候，读盘时会发出呲呲的声音，关门后黑屏的时间有3秒左右，在续CG黑屏时间有5秒左右。以上问题是否是主机有毛病，还是原本就是这样。请你告诉我，玩PS美版“生2”用男主角打A情节用散弹枪（不是无限）只吃绿草，通关时只用了1时41分10秒,有人说我打得慢,不知风林你怎么看。一定要告诉我啦!咱俩可都是生化饭斯。**（河北/刘玮）**

●这个问题倒没有出现在风林的机器上，不过据说BIO0的确是有些问题，碟子不好读的也有，刘读者这个应该不是机器问题。不过既然是原机对原盘，玩起来又没什么毛病，刘读者应该可以放心，不会对机器产生影响的。BIO2记录，风林印象中日本方面是在1小时10分钟不到吧，实在记不得了，刘读者的成绩还有待提高，练练应该可以压缩到1小时20分左右的。BIO2是生化历史上的最高杰作，GC版首周销量突破7000本，虽是冷饭，但玩起来却别有一番滋味，更多怀旧。

寻觅SHENMUE的足迹 开发秘话

——DC版《莎木2》在日本发售后，是马上就着手美版了吗？

石川：其实当初是想在DC上发售美版的。但是在制作初期DC就停产了。无奈，我们只好移植其它机种。但是《莎木》系列的开发系统都是构筑在DC上的，要是移植起来会有相当大的难度。于是在我们讨论三大主机选择哪台时，还是选择了容易移植的Xbox。而且在画面表现上Xbox是最出色的。

——Xbox的画面表现上主要有哪些不同呢？

石川：光源处理变得柔和了，让人感觉很舒服。水的表现也更加逼真。还有就是加入了建筑物的影子。人物的影子也实现了交错重合。玩家在设定里可以改变画面的一些微调，游戏中也加入了拍照功能，玩家可以在喜欢的场景留念。游戏中有特定的写真和隐藏写真，有兴趣的玩家不妨试试。

——移植工作需要多少时间？

石川：如果只是单纯移植的话只需2、3个月，非常快。但是要是在Xbox上追加功能、做出调整、加入英语配音，那就得需要半年的时间了。游戏的平衡度和DC版差不多，但是武功的强度和速度为了迎合欧美人的习惯，个别地方做出了变更。

剧情方面是完全相同的。本想在Xbox版的《莎木2》里追加二代以后的剧情的，但是经过讨论最后还是决定在《莎木3》中和大家见面吧。

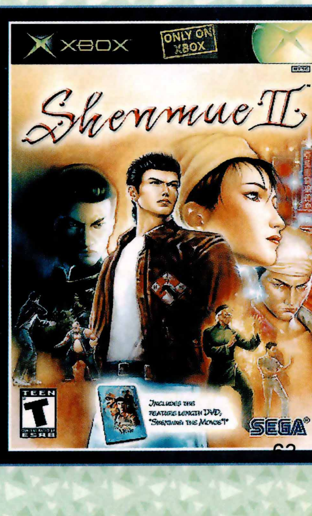
——Xbox版《莎木2》预定在日本发售吗？

石川：大家是不是以为加入英文配音是很简单的工作，只要把配音一换就行了。其实根本没这么简单。要知道，日语和英语的发音时间长短是不同的，画面上角色的说话时间是由台词长短决定的，所以我们必须每一句每一句的对画面做出调整。台词量巨大，用A4纸一共打出3捆，每捆60公分厚！

——能谈谈《莎木》系列今后的动向吗？

石川：很可惜，现在没有任何预定，真是抱歉。我们也都很想制作续作，我们希望能以“游戏”的形式公布莎木的消息（而不是中止制作的消息）。

请大家做好长久等待的准备。



游戏の三味

① 激情四溢的讲演 世界第二位强占 背负微软野望的盒子 2002年闯荡日本 精打细算总回看

“祝！30万台突破！”某日本著名刊物在一专题中的标榜。

当然，这并不是在开国际玩笑。微软日本发表“300万”的豪言壮语声声在耳，盒子登陆冷漠国土后的遭遇显然并没有打击厂商的信心。“XBOX2会在2005年迎击PS3”已经调离日本微软打道回府的大浦博久如是说道。当然，他也很清楚，在迎击PS3之前，还剩将近270万部的大盒子需要推销出去，哪怕是失颜相送也好。

2003年1月16日，应该说是XBOX最重的一拳终于击向日本市场，划时代的家用机在线系统——Xbox Live发售。首周销量13347套，平均每30个拥有盒子的人就有一套XL系统，这样的普及程度，对于苦战中的XBOX来说应该说是值得欣慰了。毕竟在日本有超过1000万部普及量的PS2，其PSBB销售也不过区区30万几而已，从比例上解读的话，当然可以认为XL算是一次成功的登台。

但是，微软显然仍旧没有掘到一个可以打开市场的缝隙。

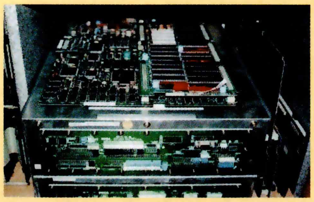
来看看去年2月22日发售至年底，将近10个月XBOX所打造的成绩。在某刊物对其的软件销售成绩进行总结时，用到了“[DOA3]压倒的一方……”这样的标语。其累计销量为178258本，也是目前XBOX上惟一突破10万本销量的软件。而排在第二位、在北美破百万的HALO则仅仅是DOA3的零头还不到，74228本。其他的软件也就不要说了，即便是被认可为日本顶牌的RPG系列新作[真 女神转生NINE]也只销出去4万来本。由此，所谓DOA3在XBOX软件中压倒的地位也仅仅是因为XBOX本身销售势头的低迷以及拥护群特别造成的。倒是以19800日元高价推出的发烧游戏[铁骑]，却得到了24869套的不俗成绩，毕竟全套的价格可以买下三款XBOX普通软件。像这样的烧钱行为，恐怕也只有在年龄层较高的XBOX上才得以创造。15个拥有XB的人中就有一人拥有[铁骑]，“贵族的享物”之说并非空传。同样，这样的比例即便是在其他销量更大的主机中也是不多见的。再看另一统计。2002年，XBOX上的软件一共推出了68本，软件总销量961071本。与硬件的平均比例是1：3.4，也就是平均每个XB用户至少有3款软件在手。

从硬件与软件的比例上看，XBOX并不差于以往的主机。但如果不能打开新的拥护层，仅仅依靠目前的用户层面的话，XBOX想在日本成功，实现300万台普及量根本就是无望。



欧美成绩不错，但要想敲破日本人的脑壳却要再三用功了！

② 名越稔洋领衔 打造在线游戏新势力 全新SO 绝不能用“移植”来形容的最强闯关游戏



——《SPIKEOUT》的开发状况如何？

名越：现在正在检验Xbox Live……现在我们所有精力全部集中于此。由于打算游戏对应Xbox Live，因此我们要充分挖掘它的潜能，看看究竟能实现什么样的形态。当然，我们会随时根据校对的结果改变最初的计划。

——能透露一下游戏内容吗？

名越：这次将与街机版截然不同！！甚至都不能用“移植”二字来形容，因为我们打算推翻重新制作。我们正在讨论要改到何种程度。实际上，剧情将会有很大出入，原来的角色虽然登场，但未必会是本作的主角。无论如何，都不会辜负玩家的期望的（笑）。

——Xbox Live版里会有什么特殊的地方吗？

名越：当然大量加入了语音聊天。既然是Xbox Live的后发游戏，就应该作得更出色、更完善。对应网络的游戏语音聊天是个很重要的内容。本作将会很好地挖掘并充分发挥Xbox Live的潜能。

——能具体谈谈《SPIKE OUT》的语音系统吗？

名越：语音识别在本作中也是对应的，目标是玩家即使在游戏厅里也能对着街机说话。我们在这方面绞尽了脑汁，充分活用了语音识别功能。

——全程都对应吗？

名越：不是。要知道这个程序是很费劲的，某些地方用上就会造成不必要的浪费。比如说玩家向商店的小姐买东西，用语音识别就没有什么意义了。

——当初为什么说向Xbox上移植是不可能完成的任务呢？

名越：其实不仅是《SPIKE OUT》，《梦游美国》目前也不打算移植。因为我们想让这两部游戏成为真正意义上的网络游戏，所以如果不能实现同时30人对战的话就失去了制作的想法。后来我问到全体人员：“如果要做一个30人同时对战的游戏，《SPIKE OUT》和《梦游美国》你们选哪个？”回答是：“都挺难作的，都不想。”（笑）

——（一同爆笑）

名越：后来处于新尝试的原因，还是选择了前者。可是现在还真是有点后悔，真是相当艰难的一项工程。

——确实。在Xbox Live上还真是没有这样的例子。

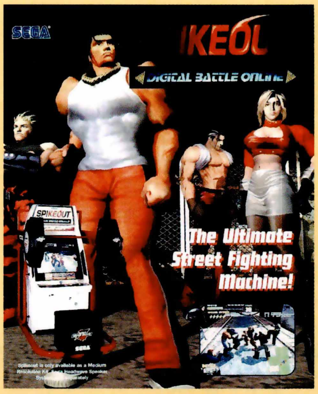
名越：最难的就是要即时运算，让声音控制角色行动。理论上讲可以允许延迟的现象存在，但是玩家肯定是不会答应的。程序员更是辛苦，每次在作程序时都要事先考虑这个地方会不会出现画面延迟现象，如果预测到了还好，没预测到就得重新作。

——还打算在Xbox Live上开发其它作品吗？

名越：其实在《SPIKE OUT》以外还有很多候补作品。我们现在正在讨论中，如果决定了的话到时会发表的。

——看来对玩家是个好消息。

名越：只可惜不会去开发《梦游美国》呀（笑）。Xbox是一台出色的主机，希望它能够给游戏带来革新。



③ Xbox Live最注目 史上最强在线系统

1



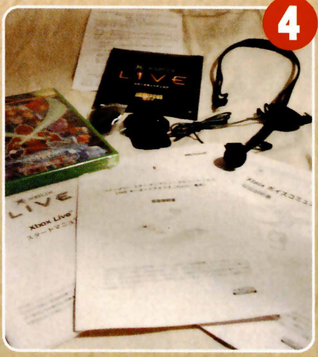
2



3



4



① Xbox Live系统的外包装，重点强调语音交流的乐趣。全套系统包括说明三份、语音麦克风、XL专用游戏“梦幻之星在线”、XL设定光盘等，价格6800日元。② 这就是语音麦克风的完整设备，组装在一起即可。③耳筒设计得非常舒适，而且非常轻便。④全套系统，由于赠送了数款游戏，所以显得还是非常超值。

http://www.xbox.jp/live

速问速答

——P7新闻短波，《恶魔城·悲伤的咏叹调》早就被证实了，科的官方网站上都有游戏人物的原画和游戏截图放出了，你们怎么还说是“未经证实的消息”呢？

答：您不能拿半月刊的《电软》跟官方网站的速度比啊！毕竟我们还有一个制作时间和发行周期的问题，制作该期的时候，KONAMI还没有正式发表这款游戏哪！

——P37游戏点评，KOFEX2被给了超低分，我不平啊！这游戏真的不错，个人认为对战时是能找到一些街机感觉的！为什么……算了，人各有所好，强加自己意愿在他人身上的人是最无聊的，但是……还是觉得不爽呀，风林，这次你没有参加点评，如果是你，会给这款游戏打几分呢？

答：这次新KOF移植得不错，再没有前作那样多的问题，如果是风林的话大概会给7分以示鼓励。

——P76广告上，GBA专辑里头有50款游戏攻略（104期也是这么说的），但怎么到了最后一页的广告上就变成了30多款游戏的攻略了呢？解释一下。

答：主要是页码的问题，如果放50款攻略的话，恐怕250页也不够呢！同时也为了把价格压到成本，只有精简内容，尽量把值得收藏的攻略部分收录。物美价廉。

——P51上面对XB的总评……满分……（汗）不说了，风林您自个儿明白——这不正常。

答：单看主机的话，XBOX得最高分是应当应分的。不过毕竟我们不是买了跟家烧主机玩，游戏最重要。如果是风林推荐的话，第一当然非PS2莫属啦，看看这两个月的软件攻势就根本没有其他商量的余地呢。XB和GC方面呢，前者网络已经成为今后的重点，但对于国内玩家来说却毫无意义；后者软件数量太少，虽然也有不少超级大作撑门面，但经常是一两个月也发售不了几款游戏，不知道玩家是否能耐得住寂寞……

——四川隆昌 小浪





■V拉力3刚刚入手，游戏画面出乎我的意料，全3D画面，真是……本想购《世嘉拉力》但看了小编们的评价和亲自试了一下，唉，(失望啊）V3我觉得是GBA上最好的3D游戏了。1、请问风林大哥以后在GBA上的3D游戏还会有超过V3的游戏吗？2、《最终幻想》在什么时候出RPG类型的游戏在GBA上呢？3、请风林大哥登一些关于《口袋妖怪A》的秘技，拜托！**（天津/于光达）**

●1、SEGA拉力虽然画面不济，但操作基本继承了家用机版，操作起来还是蛮爽的。GBA上的3D游戏已经越来越多了，比如前段时间刚推出的“TAXI 3”(根据法国同名电影改编)、“疯狂出租车”等等，画面也越来越好，有的风林甚至觉得真的不逊SS了。当然，这些是指在掌机上看的效果，这类游戏若接GBP转到电视上看的话恐怕会不堪入目。不过综合素质看的话，“V拉力3”仍旧是GBA上最好的3D赛车游戏。另，推荐玩家体验GBA版“超级猴子球”；2、FF系列复刻到GBA上风林认为是迟早的事情，现在静待4月1日合并厂的战略发表会揭晓即知；3、这个还是留意秘技天地栏目吧，喂，星尘，听到没？

■因不知真名只好如此称呼，我也算一位老玩家，（一直都玩别人的），但今年才刚入手一台GBA，也是今年才刚看《电软》，也许在你看来只是刚入门的“电虫”。

现正当兵，今年年底退伍，打算回去后买台NGC，可看到《电软》广告中有一“松下DVD NGC”，请问一下它和任天堂的NGC有何不同，GC的DVD光盘不是比一般的DVD盘要小些吗？如常用它看DVD会不会影响光头，而读不出GC的游戏！请帮忙答复，十分感谢！**（河北/凌云）**

●松下的Q恐怕很多朋友都快不记得了吧？虽然Q本身可以读取DVD影片，且外观华丽，但机体本身较为庞大，又比普通GC价格高出许多，最重要的是无法连接GBP等新增外设，因此我们并不推荐购买Q。另据传闻松下有打算推出Q的改进型，来支持周边增添功能，但目前还没有任何消息。



听说NGC也有下一代，如果有那么有没有什么资料或图片什么的？还有XBOX2是不是可以透露些内容消息呢？**（南京/郑敏）**

●目前惟一可以确定的是三大硬件厂商都在开发新一代的家用主机，并且这次上市的日期将会非常接近，2005年内。各主机的发售日不会相差很远，意味着在性能上也不会有太大差距。至于资料嘛，国外普遍认为今年E3展将会有部分消息透露，而这次情报交锋将是在PS3与XB2之间展开。不出意外的话，网络游戏将是下代主机猛打的主力牌，而不再单单是展示硬件的机能而已。XB2与PS3不须多说，GC2是否还能继续走自己的路线。总之，离发售还早，此时我们还是把心思花在现行主机上较好。下面是张GC2的假想图，虽然外观设计得非常出色，不过具体新主机会是个什么样子目前还不能确定，任天堂应该会有出乎意料的设计吧？还是看个乐儿吧。



■现在送的《电击收藏》很不错！游戏杂志肯定要动静结合么，像一些游戏新作介绍，图片印得再漂亮也是表达体现不出来的，有了VCD就不同了，就算我没得玩，起码过后与友人大侃时，我也能说老子看过，老子领略过嘛！不过……！我觉得VCD的配音不怎么合适，感觉有点像《动物世界》或是《人与自然》？！声音挺老的，我觉得应该找些年轻的嘛！比方说像给周星驰电影普通话配音的呀！或是找些电台VJ音乐DJ来配呀！**（广西/维他命）**

●《电击2》已经更换了配音，不知道维读者觉得如何，风林感觉良好。虽然编辑自己配的效果令人总是胃翻的感觉。大姑娘上轿头一回，年轻人犯错误上帝也会原谅的啦！

■第一时间买到《电软》105，如猎食之豹似离弦之箭风驰电掣般赶回家里“哐”的一声把自个儿房门一关，两耳不闻窗外事，一心只把《电软》读……好像在茫茫沙漠中苦苦爬了半把个月，猛见一溪甘泉，于是暴饮，怎一个爽字了得。看《电软》这么些年了，第一次听到众小编的声音，虽未能谋面，却也足令小弟感动而潸然泪下，久久难以释怀，不过，还是有些许遗憾，怎么编辑点评里众小编的声音给人一种深沉低调的味道？有的地方还听不清楚，看来木木你晨练中得加一项练嗓子，希望在《电击》3中继续献声并有上佳表现。有几点想问一下：

1、我的《电软》2001年有四期没能买到，本打算邮购，但邮购信息中没有2001年的《电软》，怎么办？恳请风林一定给个良方，拜谢了先。

2、我想写点玩游戏的感受，玩一些游戏的心得，研究之类投稿，若行不知标准如何，投到哪个版块为妥？

3、总算是有国产的32位游戏机了，从《电软》104期广告上得见，感觉外观上有种N64、XBOX、PS三位一体的味道！好家伙，居然不把老任、微软和索大哥放在眼里，厉害！说不上激动，倒是有些疑问，这机子能玩32位游戏，那是说PS和SS均通吃了？是支持正版的游戏呢还是正盗通吃？还有，版权问题，和索大哥放在眼里，厉害！说不上激动，倒是有些疑问，这机子能玩32位游戏，那是说PS和SS均通吃了？是支持正版的游戏呢还是正盗通吃？还有，版权问题，和索尼有协约吗？想当初光是DC上的PS模拟器就闹得沸沸扬扬，现在咱还弄出个机子来，索尼能不吭气？不知道风林你怎么看的。**（贵州/杨斯粟）**

●1、邮购信息中刊登的是杂志社现有的存货，2001年的杂志都已经售光，邮购无望；2、如果是游戏感想的话，请投“游戏点评”栏目。如果是游戏研究的话，请投“游戏研究所”栏目。短篇评论字数请控制在400左右，并附上评分。研究字数除非是编辑要求，请控制在4000字以内最好；3、上个月在北京见到一台国产主机，手柄试了试，不敢恭维。最近好像国内出现了数种兼容PS游戏的机器，至于实际使用效果就不得而知了。不由得想起了当年送全部MD游戏的新天利VCD，如今的套路与当初如出一辙。目前还不知道这些厂家是否取得了SONY方面的授权，如果没有的话SONY一定会予以追究，我们惟有拭目以待。



WWW.NINCLUB.COM

game@gameach.com

迎新春·风林邮箱主页不变

一群热爱游戏的铁血玩家

执着于游戏 奋斗于游戏 为游戏而献身的玩家 集结一起

是该做一点什么的时候了

文/贵阳 魏健　E-MAIL：snail_119@yahoo.com.cn







只有强大才能赢得尊重，像我们这些支持正版游戏的玩家得到尊重了吗？因为我们自己的游戏业还不够强大，别人没有必要去尊重它。而我们自己呢？

我觉得是应该做一点什么的时候了，于是在2002年12月1日这天，我们的互动文化协会在学校成立了。首先，它是经过学校有关部门审批的，是“合法”的。其次，它是一个以游戏和动漫为主体的社团。再次，它是以宣传尊重知识产权和反对玩物丧志并促进爱好者之间交流为宗旨的。最后，它是我校社团联合会中的一分子。虽然它的成立经历了太多坎坷和曲折；虽然它只是试运营；虽然它的成立已临近期末，但倾注了我们这些创始人心血的这个协会已经取得了一些成绩，在招收会员当日就有八十多人报名，其中有三十几个加入闯关族这边，皆为经常购买游戏杂志并拥有自己的主机（其中几个可是对《电软》提出了尖锐的批评哟）。在闯关族会员大会当天会员无一人缺席并在会上作了自我介绍，然后放映了最新一期《电新》和进行了阳光马里奥的试玩，最后作了对下学期活动计划的说明。在我们面向全校举办的动画放映会上，由于宣传力度不够，又赶上周末人最少的时候，加上放映厅要收取门票，致使我们只有一半的上座率，约一百五十人左右，但对一个新成立的社团，这已经算是一种鼓励了，我们也从中学到了诸多经验。

再来谈一下我们的创始人吧。我们的主要创始人6位，顾问若干，都是热爱着游戏事业热血青年，自然也是动漫迷。也自然是游戏杂志的忠实读者，其中尤以《电软》为甚，我们几位创始人来自我校不同的系别，不同的专业，其中有学市场营销、工商管理的；有学经济法的，还有学信息管理的，这些专业乍看上去和游戏都没有直接联系，但和游戏公司却联系紧密……我们这个团队在大一刚进校时是相互不认识的，但经过了一年的苦心寻找，我终于把大家整合在了一起，我们中有买书时认识的，有在路上玩GBA碰上的，也有听说某游戏有个高手而在机厅里撞见的，总之我们都对游戏有很深的感情，最后才组建了这么一个团队，创立了这么一个协会，这个团队的建立也规范了我们的游戏活动，我们都努力地支持正版，而每周的游戏时间也在八小时以内，倒是看杂志的时间要多些。我们创始人中不仅有优秀团员和每年拿一等奖学金的，更有校报的记者和广告工作室主管以及学生会的干部，都是比较上进的学生。虽然我们并不是什么名牌大学的学生，但我们一样过得很充实，一样能创办我们的协会。

我想，在全国的高校里一定有很多和游戏、动漫相关的社团，虽然我们都算不上什么重要社团，也不可能得到学校多大的支持，但这仍然是在为游戏业做贡献，对吗？所以希望《电软》能给予宣传，也能给予那些有志于创办这类社团但还在观望的学子们以鼓励。

期刊图书出版备忘录

让玩家充分享受游戏



本期CD为最终幻想1—10代交响音乐，优美动听，不可不买

电玩新势力第17辑

■定价8.80元(双光盘)　2003年2月16日发售



继国内第一盘游戏欣赏DVD好评发卖后第二弹原汁原味次世代游戏

电玩新势力DVD2

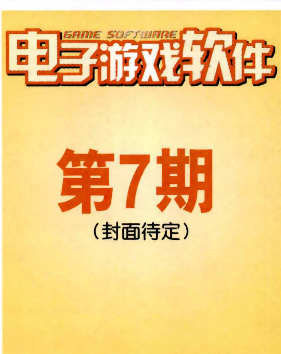
■定价:10.00元　2003年3月上旬发售



电玩新势力特别版，樱大战系列游戏、动画OVA、舞台剧精彩回顾，收藏精品。

樱大战典藏纪念

■定价15.00元(双光盘)　2003年3月上旬发售



132面全彩制霸+电击收藏4

电子游戏软件第7期

■定价8.40元　2003年3月8日　发售



本期CD收录樱大战游戏、动画及音乐剧的歌曲精粹

电玩新势力第18辑

■定价:8.80元　2003年3月上旬发售



最新的动画资讯，最棒的动画展示，最权威的动画评论，欣赏性极强的动画光盘杂志。

动感新势力2

■定价6.80元　2003年3月10日发售

强烈召唤高人恶搞涂鸦＆四格＆漫画真人秀……一切你能想得到的、稀奇古怪的，尽管招呼！



[FFX-2] 湖北 汪俊俊



[悟天克斯] 浙江 朱建东

看到悟天克斯，想起近期就要发售的[龙珠Z]真是非常出色的作品，许多令人记忆犹新的画面……555……岁月无情啊……



[黄金太阳 失去的世界] 广西 官忠宁



[决] 广西 卢凯

最近再听[新红郎无双剑]的OST，颇为感慨。[SAMURAI]系列的断生令人困惑不已，或许是制作人觉得已经无法再将武士之魂发扬下去了吧？如果，我是说如果，真有再生的一天，我希望不要像KOF系列那样走套用前作的老路。

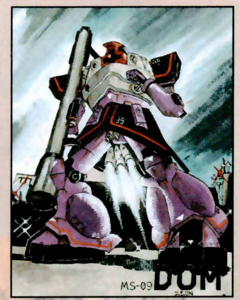


[门神] 陕西 金辉

大过年的，把这两位贴在门上很不吉利啊。想[家合万事兴]恐怕很难。



[无名] 上海 李俊

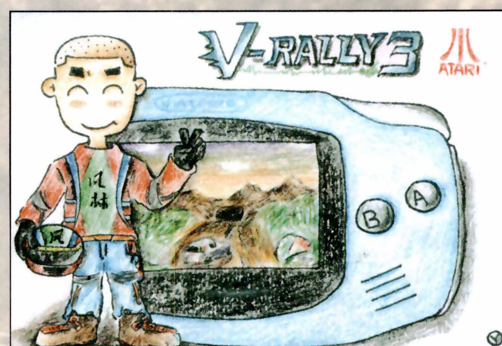


[MS-09 DOM] 北京 梁佳雷

两幅画稿，算不上精品，但却都是作者的心血结晶，风林实在不敢怠慢，毕竟玩家不都是漫画家嘛！说得过去就行了，不过希望在画技上没有信心的朋友能够在创意上下些功夫吧。

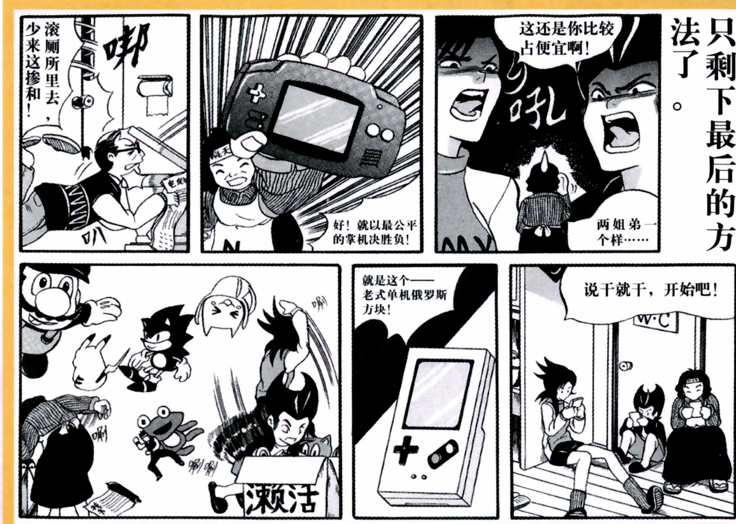


[圣诞礼物] 海南 谭成



[V3之风林] 天津 于光达

下次别忘记把GBA改成GBASP啊！本来对掌机没有什么兴趣，看来要有所改观了。



闯关家族

轮蹲危机②请见[闯关族的家]连载，敬请期待下期一章结局！

VOL.1 轮蹲危机 ③

大墙画廊 VOL.74



音乐游戏的绝对中坚，但续作又在哪里？期待ST的发表……

有看又有听点心实惠又可口



全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装

最终幻想1–10代交响音乐

气势磅薄规模宏大的交响乐队
优美恢宏的华彩乐章
歌唱家的倾情演唱/律动·激动·感动

重温FF系列15年流金岁月

无法超越的经典游戏 无法忘记的经典音乐



~~原价10元~~

特价8.8元

2月15日发行
全国热卖中!

~~原价10元~~

特价8.8元

3月5日发行
现已接受邮购!



这次B盘的樱大战珍藏版CD共收录了15首金曲，其中有一至四代的经典和剧场版动画《奇迹之钟》的主题曲，此外还特别收录了《檄！帝国华击团》的修改版《帝击音乐》与《欧洲华击》，绝对都是罕见的珍品！不管是不是樱大战的FANS都不容错过哦！

A盘九大特色栏目精彩纷呈



B盘樱大战珍藏版CD



邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010–64472177 邮资免取


全国热卖中!
惊艳大16开
160页全彩
掌机新主张
增刊
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
GBA专辑
掌机历史大回顾
GBA主机及硬件周边
30多款GBA大作权威攻略
口袋妖怪ADVANCE
格斗之王EX2
塞尔达传说
超级机器人大战OG
黄金太阳系列
超级机器人大战R
火炎之纹章~封印之剑
恶魔城系列
银河战士
洛克人
街霸ZERO3
GBA专辑
狂喜定价
12元
邮购地址:北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编:100061 联系电话:010-64472177
GAME SOFTWARE
电子游戏软件

GS GAME SOFTWARE

电子游戏软件新书大好评热卖！！

电玩新势力 DVD1

第2版印刷好评发卖中
定价：10.00元
原汁原味的次世代游戏

国内第一盘正式出版的游戏DVD欣赏光盘，18部经典游戏魅力再现

高清晰度，高画质音响，超大容量。



电玩新势力DVD2

3月上旬出版
有电新DVD1的高峰体验，
我期待DVD2!!

定价:10.00元

因为有用心，
所以有信心!



GBA特辑

电子游戏软件增刊

上市一扫光
尽在意想中
狂喜价：12.00元

国际16开，160面全彩定价12.00元，树立业界新标准

掌机历史大回顾
GBA主机及硬件周边
32款GBA大作权威攻略

少量库存，需者尽快上手。



电玩新势力银版MTV

金版MTV4刷一销光，
能不买银版吗?

20首经典游戏MTV全新设计全新说明书及中外文歌词对照。

定价：6.80元

对不起，金版MTV4刷已全部销完，
并且永不再版。



樱大战典藏纪念

电玩新势力特别版

双VCD120分钟
定价:15元



樱大战游戏动画全景再现

樱大战MTV
樱大战1-4代游戏绚烂展开。
樱大战动画OVA1、2、3倾情再现。
TV动画、真人舞台剧、真人公演完整版
中文字幕及全程解说

3月上旬全国发售

电玩新势力

第10、11、13期(双光盘10.00元/期)。第12期（单光盘6.80元/期）
第15、16、17、18期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

电子游戏软件

2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售，每册定价8.40元。
2003年半月刊,每期8.40元（2003年第1期已售完）

游戏批评

第3、5、7、8、9、10、11、12、14、15、16、17辑有售，
每册6.50元。2003年改为双月出版，每辑6.50元

电子游戏软件2000年合订(上) 28.00元

2002年电子游戏软件增刊 18.00元

上千款高达模型、军事模型及游戏人物手办，附赠高达VCD光盘。

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取

过年了，有了压岁钱，我终于可以了却一桩心愿

跨年度优惠订阅「电软」「电新」

2002年底，电软和电新联合开展了2003年全年、半年邮购大优惠，“让读者占尽便宜”的优惠方案使这一活动受到读者空前热烈的欢迎。为了让更多的读者，尤其是春节期间才有大笔压岁钱的学生也能享受到这一优惠，我们决定开展跨年度优惠大行动。即读者订阅可从2003年3月（第7期）至2004年2月底（第6期）一年（共24期电软，12期电新）。也可从2003年3月（第7期）至2003年8月底（第18期）半年（共12期电软，6期电新），优惠幅度不变。

为回馈订阅《电软》、《电新》的读者，我们将对所有全年、半年订户免费赠送特制的CD宝一个(可收藏点心及电击收藏光盘)。机会难得，不可错过哟！



+



2003年跨年预订大优惠

2003年3月(第7期)至2004年2月底(第6期)一年

原价

电子游戏软件8.40元×24期
＋电玩新势力6.80元×12期
＝201.60元+81.60元＝~~283.20元~~

（邮资免取） **预订价** **200** 元

注：《电玩新势力》自今年第二期起推出双光盘(VCD+CD)，定价：8.80元。邮购预订一律按6.80元/期计算

帮你精打细算三笔账
1、预定价200元÷原价283.20元＝70折
2、如果算上《电新》市场价每期8.80元，则原价应为307.20元。预定价200元÷307.20元＝65折
3、如果算上邮费每本平均1.60元，则原价为364.80元，预订价200元÷364.80元＝54折。
4、再加上免费赠送的特制CD宝，你算得清吗？
5、其他杂志有这样优惠的折扣吗？

2003年半年预订大优惠

2003年3月(第7期)至2003年8月底(第18期)半年

原价 ~~141.60元~~

优惠预订价 **110** 元

注：《电玩新势力》自今年第二期起推出双光盘(VCD+CD)，定价：8.80元。邮购预订一律按6.80元/期计算

动心一刻
快乐一年！

对不起
2003年2月28日
优惠订阅截止

所有的优惠你都享受 所有的涨价都与你无关

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177

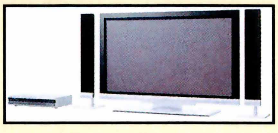
信誉 实在 实惠



科普之声

天语：上面的任务栏就是本人最终版的电脑使用方案。这些软件非常可靠，百战百胜。

●天语：有人批评本人，说登一些没有用的器材介绍。事实上，PDP彩电就算在中国也已经开始起步。等人家都看到了我们再介绍就太晚了。日本有自己的一套东西，包括卫星电视（数字式）这方面也与其他国家不太一样（说白了就是太先进，看上去才新鲜）。因此同样技术含量的器材，日本货与外销货的型号并不同。日本有所谓BS解码和D端子，但出口的电视上就没有这些东西。在当今的液晶和等离子时代，我们不用再迷信什么。高清HDTV已经成为起步装备。以后编者会一如既往地用少量篇幅介绍日本先进的游戏器材周边以及视听器材。



↑PDP彩电，日立最强，松下紧追不舍也想当老大，这不是乱讲，而是实际情况。大家请看右边日立的得奖情况，基本上是王者模样。上图是日立的3000系列最高端（42寸1000堪德拉亮度），喇叭单卖，超纯正的彩监黑皮。

在日本有且只有富士通日立（FHP）、松下东丽、日电NEC、先锋PIONEER这四个品牌可以自行设计并制造等离子板。南韩的三星和乐金也算上一共才六家企业。中国彩电品牌所谓“我们已经掌握了PDP核心技术”，是对消费者的欺诈。

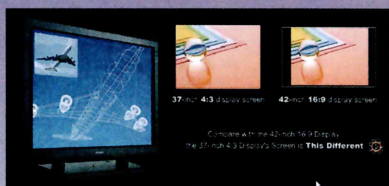


HITACHI Inspire the Next

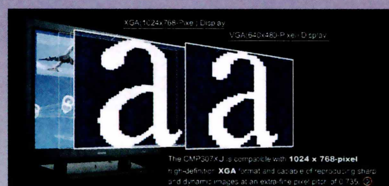
FHP的ALiS和松下的AI真黑，是等离子在中国普及的强大后盾
日立42寸：高达1000cd/m²的亮度和1024×1024的画面解像度



↑PDP，等离子彩电的简称。现在之所以大力介绍，正因为有朝一日你我都有用上。



↑商用PDP没有电视调谐器，端子是BNC。图示4:3型号，1024×768专业用，因此是4:3。



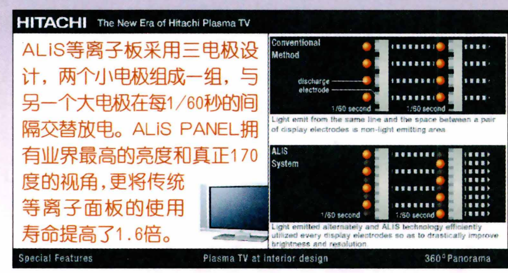
↑对画面物体边缘的处理，当然解像度越高越好。图示日立37寸商用，5万港币以上。



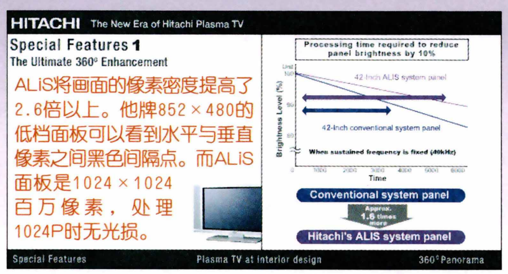
↑DVD光盘介质摄像机很早就登场了。日本公司间的竞争，极其激烈。为了生存，每家都练杀手锏。

Alternate Lighting Surface Method

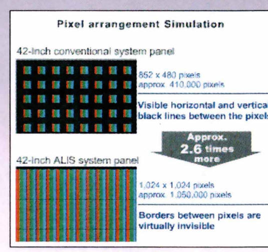
由两小一大三个电极组成，每1/60秒交替放电，形成加倍密度的扫描线。ALiS技术专为大屏等离子板提升画质而研发，提供业界最高亮度和色纯度的表现。



ALiS等离子板采用三电极设计，两个小电极组成一组，与另一个大电极在每1/60秒的间隔交替放电。ALiS PANEL拥有业界最高的亮度和真正170度的视角，更将传统等离子面板的使用寿命提高了1.6倍。



ALiS将画面的像素密度提高了2.6倍以上。他牌852×480的低档面板可以看到水平与垂直像素之间黑色间隔点。而ALiS面板是1024×1024百万像素，处理1024P时无光损。



↑在中国卖的PDP正是那852×480的大黑点，亮度650cd以下。

版面所限，很多俏货无法介绍，这里向读者先道个歉

跟电子娱乐相关的东西太多了，天语想介绍掌中MPEG4播放器，想介绍老古董游戏机，想介绍用PS2手柄通过专用的可编程转接口在电脑上玩模拟器甚至玩电脑游戏的办法，想介绍中用GBA通过专用的FLASH卡转接口来看动画片和图片的消息，当然还有日本很多先进的影音器材和发烧周边。但是没有页码。

甚至像右边这种“必报”的东西，也因为没有页码而被“搞定”。东西太多了，看多了日本游戏周边和视频电器会对国内市场感到 失望。希望大家能够多加体会。

万一拖后登出一些情报，也会多放图片来弥补。

下期介绍用PS2手柄USB电脑接口。





←↑图为GC转接GBA卡带在夏普液晶电视上进行游戏时的显像效果。



街机摇杆选购指南



文/北京 金杨杰

摇杆做为很多街机迷的必备之物，已经不是什么稀罕东西了，但真正能够按照自己所希望的一次即购买到适合心意的摇杆的玩家却并不是很多，这其中的原因就有对于摇杆的不了解。在此小弟想将自己的一些经验说一下：

其实说起来一款摇杆的好坏并不是一定的，有些摇杆在有的人用来顺手之极，而有些人却觉得难以接受，这和每个人使用的方法和习惯是有很大的关系的。但是买摇杆相对来说是件比较麻烦的事情，因为如果要把每一款摇杆都接在主机上试用，并打上几局自己想玩的游戏的话，那就要花费很长时间了，而专卖店BOSS的脸色也不会好看的啦。因此在购买时应该先对自己所看中的产品作一下"先读"(呵呵~ 就是先大概评估一下产品啦)，然后再决定是不是要上机试用。如果一开始就难以满足自己的要求的话，也就没有在上面浪费时间的必要啦。

"摇杆，摇杆"，摇杆做为一种仿街机的输入设备，它的方向杆自然是最最重要的一环了。而方向杆的好坏主要取决于以下几点：

1. 方向杆底端内环的形状；
2. 方向杆的可倾斜角度；
3. 方向杆的高度；
4. 方向杆上面的手托。

■ 首先是第一点底端内环的形状。所谓"内环"就是指在摇杆底盘内制约方向杆倾斜范围的那个圈，也就是将方向杆倾斜至最大角度旋转360度时所形成的那个环形。**而现在的摇杆内环主要有圆形和八角形两种。**其中八角形的内环有着定位准确，八方向指向容易的特点。也就是说在向八个主要方向移动的时候由于有边角指示所以不容易误输入，而这对于格斗游戏来说是相当重要的。所以说这种摇杆用于玩格斗游戏的话是相当不错的。而圆形的内环有着转向方便，轻巧的特点，无论向任何方向移动都非常的灵活。这正好是射击类游戏所追求的感觉。

所以说选用哪种内环的摇杆是要根据使用者常玩的游戏类型来决定的。但在这里要注意一点，即八角形的内环都是要在内部加装环形圈的，而圆形的则不同。有些圆形内环的摇杆完全是由于为了节省成本而偷工减料不加装内环所造成的结果，这种摇杆大都有着方向杆可倾斜角度较大，摇动时感觉较松动等情况(现在大多数小摇杆，制作工艺较差的摇杆和PC上用的摇杆都是如此)。而真正好的圆形内环摇杆也是要加装环形圈的，请在选购时注意。

还要额外说一下SEGA原装摇杆的内环。SEGA原装摇杆的内环比较特殊，是正方形的。也就是说四个主方向是四条边，而四个斜方向则是四个角。说起来会觉得有点两面不着边的感觉，但可能是由于SEGA多年的街机制作经验，它们的这个正方形的边边角角都是有着严格的设计思路的。具体的指标不太清楚，但只要是用过的人一定都会觉得方向杆非常的好用，定位相当准确，可谓指哪打哪啦。而我也用过另一款正方形内环的摇杆，感觉完全不是那么回事了~ 。不过总的来说SEGA原装的摇杆还是用来打格斗更理想一些的(强烈推荐)。

■ 第二点是方向杆的可倾斜角度。这是指方向杆摇动到最大倾斜程度时与垂直线所构的角度。这个角度不能太大，太大则会出现输入指令时间较长的情形。但也不能太小，否则有可能出现误输入的情况。一般来说在10度左右为最佳。既不用太大力气，又可以准确的完成方向指令的输入。当然，这也是因人而异的，大家在购买时还要根据自己平时的习惯来定。

■ 第三点方向杆的高度(也就是它的长度)就不用多说了。太短会对手造成挤压(尤其是上托式握杆的玩家，即以四个手指之间的指缝夹住方向杆柄，手心向上握住手托)，太长则有可能会给使用者的用力带来不便(这个对下压式握杆，即用手心或虎口握住手托，向下压住方向杆的玩家影响就要大一些了)。这点还需注意。



■ 第四点方向杆上面的手托，也就是方向杆顶端的那个球啦！可不要小看这个球啊，它直接关系到使用者的感觉舒适与否。这个球大小要合适，太大则握不过来，太小又会握不紧。总之这一点就只好亲自试用啦。这里要说一下，大多数街机的手托都是球形的，但家用摇杆则有圆柱形的(例如SONY原装的摇杆)，这种摇杆，无论是对于格斗游戏还是射击游戏都是不合适的。

其实日本的街机制造商对于上面所提到的第三和第四两点都是有着统一的要求的，虽然不是强制性的，但绝大多数街机厂商都是按照这一制度来制造机器的。所以我们在街机厅里面所玩到的街机的方向杆高度和手托大小都差不太多。但在家用领域里，尤其是一些国产的摇杆则不一定会遵守这个规程，所以有时会出现不适合玩家使用的情形。所以说在方向杆这个对于摇杆的手感关系最大的因素上，玩家在选购时一定要以多试晚买为原则，因为即便找到了一款觉得合适的产品，但仍有可能会有更适合的。

下面来说说第二重要的吧，那当然就是按键了。关于按键可说的也有不少，最主要的两点就是按键的手感和按键键位的排列了。

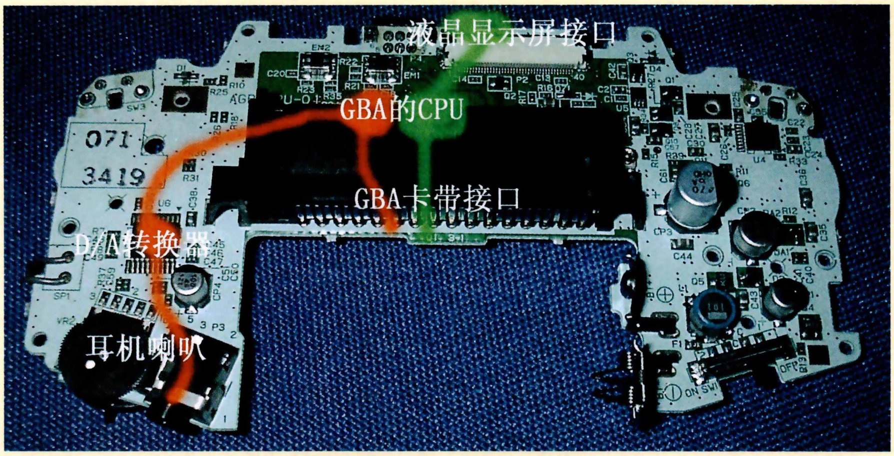
现在按键的手感方面主要有两种情况。一种是倡导**轻触**，另一种是倡导**提示**。所谓轻触就是说按键手感较软，无须太大力就可以把它按下。这种情形的优点当然就是轻了，但缺点也是显而易见的，就是有时会在无意识时触碰按键，导致误输入。而提示方法则是对于按键有一点力度要求，且在按到底时会有弹性触感反应到手指上，以给使用者提示。这种情况的优点就是由于按键有一定的反力，不容易出现误输入，但缺点就是感觉较硬啦。相对来说，射击游戏用第一种按键比较好，而格斗游戏还是第二种略好啦。不过话说回来，无论是哪种特点的按键，都不能太过分，否则绝对会给用者带来大大的不便。而有些厂家的产品(如SEGA，HORI)是综合两种特点于一体的，可以说是适合大多数玩家使用的啦！这里需要注意的是有些摇杆的按键明显比较生硬(有时甚至会有按键按下去到不了底或是感觉被什么东西卡住的情况)，这并不属于提示型按键的产品，这主要是由于按键大小和底盘键洞大小不合或是按键内部的感电弹性胶垫质量较差(说白了就是作工不行)造成的。这对于摇杆的使用手感和寿命来说都是极为不利的。

而**键位排布相对就很难说好坏了，完全是要看使用者的习惯**了。以八按键摇杆为例来说(其他六键或四键的也一样)，大多数产品的两个横排按键布局都是以左低右高的人体工程学为原理排布的，而横排键位又都是上排XYZL，下排ABCR(这里是以SS的八个键为准的，其它机型请自行对位)。但也有些产品就不是。比如HORI的SS－PS双用摇杆，就是上排LXYZ，下排RABC。而SEGA的SS原装单人摇杆更离谱，是上排XYZ，下排LABCR，也就是说它的上排有三个键，而下排则有五个键。这对于玩街霸而又喜欢用宏定义键(指将PPP或LP+LK等本来多个键的功能定义在一个键上)并且熟悉标准按键布局的玩友来说无疑是个大麻烦。这点希望大家一定要注意，选购摇杆的时候尽量还是按照自己的习惯来购买的好，免得到时候真的因为按错键打输了对局又被人说是强词夺理呀！而这里要注意的一点就是方向杆和指令按键之间的距离了，有些小摇杆这两者之间的距离很近，显得很挤，这对于使用者来说可是很要命的哟！谁也不会想夹着肩膀玩游戏吧……

上面所说的都是一些对于摇杆"手感"有着直接关系的内容，而且都是可以在不接电的情况下就试个八九不离十的。也就是说当拿到一款摇杆的时候可以先空试一下，如果上面的要求感觉都比较合适的话，那就可以上机试用啦！反之。一般来说就没有试用的必要了。

最后，祝愿所有喜爱使用摇杆的玩家都能买到一款称心如意的产品，战无不胜。^_^

文：特约KPYD作者 窗外不归的云



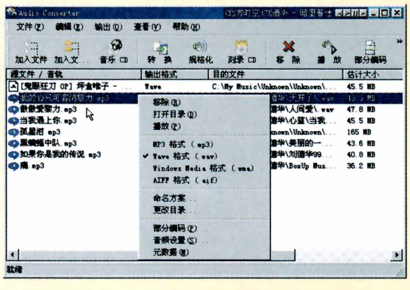
GBA音频技术漫谈

各位电软的读者们新年好，给大家拜年！（俺这里插一句：您GBA入手了吗？）。今天我和大家来谈谈GBA的音频技术。

众所周知，GBA有一个外置喇叭，用它可以听到声音（旁白：没长小脑呀？这谁不知道？——KAO，您别慌，听我说完先），但是这个喇叭发出的声音实在是……各位都深有感触吧？这不，有人要骂老任了，您这是做啥？找一副好点的耳塞试试，比方说SONY E888……呵呵，是不是有“洗耳”之感？这就对了，您要知道，那小喇叭是单声道发音，怎能完全展现GBA的本色呢？好了，由单声道与立体声的话题，我们正式进入GBA的音频技术研讨部分。

GBA是怎样处理音频技术的

如题图，这是GBA的内部构造，游戏的资源分程序、图形和声音三种，它们都保存到卡带中。我们把一盘卡插进GBA里，打开GBA电源，GBA就读取游戏卡中的程序执行，程序可以将卡带中的图形数据读取到GBA的CPU中的内置的显存中，只要



显示模式调色板什么的都设置正确，就可以正确显示了，也可以将卡带中没有压缩的符合GBA声音格式的数据，用DMA控制器（全称：DIRECT MEMORY ACCESS，直接内存通道控制器，一个传输数据的硬件，可以使GBA的机能得到充分利用）直接送到DIRECT SOUND 的FIFO（先进先出）寄存器中，就可以由发音器（比如喇叭或耳塞）播放出来了，而发音这个过程又有一些奥妙，GBA这东西有四个专用声音通道和一对DIRECT SOUND通道。它们的功能不同，四个专用声音通道主要是实现一些简单的效果音，播放MIDI的功能（比如背景音乐），DIRECT SOUND才是真正播放高质量8位声音的通道（例如人语发音等），它是依靠一对专用的先入先出寄存器来装载音乐数据的，将DIRECT SOUND的模式设置好后，关键就是要及时地往先入先出寄存器填入数据。填入的方式有两种，一种是DMA，另一种是CPU，当然DMA的效率最高了，而且如此会充分地发挥GBA机能，不过GBA的DIRECT SOUND的硬件设计成只能接受8位抽样的音乐，这就从根本上限制了GBA的音质只能达到8位音乐的最好效果，8位音乐由于量化误差，音质的并没有用16位量化的CD音质好。

GBA的音乐格式

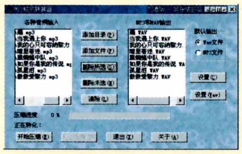
GBA需要的是8位带符号的音乐数据，同一个声道的数据连续存放才好播放，我们已经知道了GBA的两条DIRECT SOUND声道，笼统地说，DIRECT SOUND声道是播放波形PCM文件的——什么是波形PCM？OK，你听我说，当采集设备由卡里得到声音模拟信号后，通过模数转换器（ADC），将声波振幅信号采样转换成一串数字，后储到内存中。当重放声音时，这些数字信号送到一个数模转换器（DAC），以同样的采样速率还原为模拟波形，待放大后送到扬声器发声，这一技术就称为脉冲编码调制技术（PCM）。

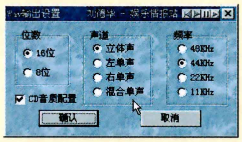
PCM技术的两个要素是采样速率和样本量。

第一个要素是采样速率，它也称为数字化速率，是指单位时间内，对模拟输入信号的采样次数，常以MS/s表示。人类听力的范围大约在20Hz到20KHz，像CD的采样速率就为44.1KHz，这也是MPC（多媒体电脑）标准的基本要求。PCM的第二个要素是样本量大小，它表示使用存储记录下的声音振幅的位数。样本量的大小决定了声音的动态范围，这就是被记录和重放的声音最高和最低之间相差的值。如果说样本量大小为16位，其动态范围几乎是人们的听觉听得见的阈值和感觉难受的阈值之差，所以样本量为16位，音质效果就很好。

WAV PLAYER的出现

好的，我们了解了这么多，是不是该派在用场上了？说实话：像以上这些内容本不应该是我们普通人所了解的，这应该是那些开发GBA软件或GBA游戏的达人们所涉足的领域，不过既然我们身为GBA一族，那么稍微知道一下这些东西也不足为过，而且说不定在某些方面还会有用呢……比方说，我们以前介绍的用GBA听音乐就会涉及到这些，你像我们用GBA听音乐，当然希望听到效果最好的，但是用过MUSICPLAYER ADVANCE的朋友都会清楚它的音质远没达到我们所期望的水平，不过由于人的主观能动性的发挥受客观条件的约束（^_^），所以大家也都将就着用，而且非但不抱怨它的效果差，反而对软件的作者心存感激，毕竟人家让我们的GBA向多功能化又迈了一大步……可如今我却要对MPA说不了——把它从硬盘里删掉，没有别的原因，只因为咱中国人长志气了，呵呵，口气挺大的，您听我讲，这天我不正在NEWWISE的论坛（http://www.newwise.com）上混吗？一刷新就看见一个帖子“WAV PLAYER 0.2版本出来了，可以实现音乐rom容量减半”，光瞧这个就

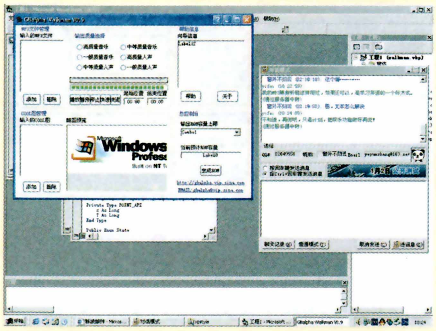




多吸引人了，于是我照着上面留的地址去瞅一瞅，哟，这不是那个传说中正在开发名为GBalpha用CF卡接口号称容量会达1G拥有超级多功能的GBA烧卡器那网站吗？还是这网站成立的时候我就曾来此拜访过，现在是分外眼熟呀，没想到上面搞出了这么多的东东，于是我找到WAV PLAYER的下载页面，找到最新版V0.2，把这个仅有81K的文件下载到PC中，然后按照主页上说明的方法转换了一首《鬼眼狂刀》的主题曲，抱着试一试的态度下载到EZFLASH里，同时还用MPA制作了一个相同文件的ROM，也一并烧进EZ，我把GBA打开后先选择了MPA所制作的ROM，唉，老样子……听了不过几秒便关了GBA重开再选择用WAV PLAYER做出的ROM，也没怎么在意地把GBA放在桌子上，就转身去拿东西，谁知就这时候身后传来极其震撼的声音（绝非夸张），我当时一楞，这啥呢？——不会是……于是转身一看，果然是……GBA所发出的声音……我那个激动呀，都找不到北了，呵

呵，于是一晚上的时间都逮着GBA不放——窝在床上听呢，GF lily听过后也非常欣赏这软件，这不，她现在正拿着GBA听音乐呢……

我们可以说：用WAVPLAYER在GBA上听音乐是可以让人满意的，这主要是软件作者采用了我们前文所提到的GBA的DIRECT SOUND的技术，发挥了GBA音频部件的最高性能，同时还采用高性能的GBA汇编编程技术，保证高质量的音乐流畅地播放，然后采用高性能的音乐压缩算法，在保证不损音质的前提下大幅缩减音乐ROM容量，像现在256M EZFLASH卡可以烧进约25分钟的音



乐文件，请您不要小看这个数字，这已经不错了，让我们来看看一个普通的WAV文件，比方说我从CD上抓的一首4分钟的WAV文件就近30M，我的天……关键是WAV文件没经过压缩，因此文件体积较之MP3这些有损压缩格式要大，所以音质自然就不是一个档次了……

实际上我所见到的WAV PLAYER是v0.2版，在之前还有一个v0.1版，不过这个版本是用COPY.BAT命令来制作ROM文件的，相对于v0.2版的图形化界面自然要麻烦些，软件的作者YIFEI是怎么想到制作这样一款造福人类的软件呢？您听他说：“gba的软件开发者播放音频都要在编程的过程中用音频工具进行转换，搞得我很是头大。我就想，为什么一定要编程转换，让gba直接播放现成的wav文件多好，只要有音乐wav文件，直接粘到后面就可以播放，那多方便。这就是0.1版本诞生的原因。”但是v0.1版有很多缺点，比如前面所说操作不方便，而且由于WAV文件体积太大的问题，一个4分钟的wav要20M，一个256M的烧录卡只能放一个文件，因此作者又将播放压缩的音乐提到日程，现在的0.2版本就可以在256M烧录卡上放25分钟的音乐了。

用WAV PLAYER制作GBA ROM

嗯，讲了这么多，有朋友迫不及待地想要知道用WAV PLAYER制作GBA ROM的方法了，好的，我们到GBalpha设计基地（http://gbalpha.vip.sina.com/）的WAV PLAYER的下载页面把它下载下来（v0.2版加入了运行需要的控件文件COMDLG32.OCX），然后解压缩，就这么简单，如图，这是WAV PLAYER的主界面，看见了吗？首先，我们得需要WAV源文件，不过我相信大多数人的电脑里都只有MP3文件吧，于是我们就需要将MP3文件转换成WAV文件，怎么转？晕……其实有很多方法，YIFEI推荐用AudioConverter转换，这软件是老外的东西，不过有汉化补丁，大家可以到http://sccnc.onlinedown.net/AudioConverter.htm下载，使用上还是挺方便的，直接添加MP3文件，再选中文件，把菜单栏里“输出”中的格式选为“WINDOWS MEDIA格式（.WAV）”，在更改目录中选择一个输出目录，再点一下转换即可。不过偶向大家推荐使用巨方便的超级解霸，它里面的音频工具附送了一个MP3格式转换器，如图，可以很傻瓜地把MP3转换成WAV，不过需要注意的是：在设置时应该把MP3的频率设置为44100HZ（Hz为抽样频率：一般的WAV文件为44100Hz、22050Hz、11025Hz等，也有48000Hz、32000Hz、16000Hz、8000Hz等。抽样频率越高，音乐效果越好，但同时文件越大。MP3音乐文件的抽样频率一般为44100Hz），而WAV输出则应设置为44KHZ，位数为16位，设置好后就开始转换吧。

我们上面介绍的是用MP3文件制作WAV文件，不过MP3文件已经是经过压缩的，所以大家最好还是直接使用CD……下面偶再推荐大家使用一款名为Exact Audio Copy的CD音轨抓取软件（汉化版下载地址：http://www.onlinedown.net/exactaudiocopy.htm），希望大家可以用它得到高质量的音乐文件。

搞掂了WAV文件后就请在WAV PLAYER中选中一个文件，然后再点“生成ROM文件”按钮，接下来你就可以用模拟器或GBA来试试效果了，相信只要你的音源够纯正那ROM文件效果一定会让你满意的。

为什么使用WAV格式

再讨论一下为什么WAVPLAYER不采用MP3音源却使用WAV，首先由于WAV文件音质较好，这我们都知道，然后呢，MP3的解码要求比较高，要求有10M MIP的处理能力才行，而GBA的时钟只有16M，最高只有5.3M MIPS的处理能力，因此GBA光靠自己的CPU不能实现MP3解码，而由于GBA有两条直接声道，支持PCM波形文件即WAV，所以CPU负担率较小，于是WAV格式的音乐格式就能很完美地在GBA上再现……

那么WAVPLAYER和MPA的效果为什么会有如此大的悬殊呢？WAV PLAYER能比MPA的效果更好，是因为充分发挥了GBA播放音乐的功能的潜力，达到了GBA最好的音乐播放效果。具体讲有两点：

一个是WAV PLAYER能播放更高抽样频率的音乐，MPA的16000Hz对于欣赏音乐的应用上来讲是不够高的，而到了WAV PLAYER的44100Hz就有了质的不同，这个区别是非常明显的。

一个是MPA的音频没有经过压缩，这个有可能是他不能播放44100Hz的音乐的一个原因，因为44100Hz的音乐的数据量太大了，不压缩根本无法在GBA上应用，因为GBA的卡带的容量太有限了。WAV PLAYER解决了压缩的44100Hz的音乐的播放，才使GBA成为随身听的梦想能变为现实。

我们看到，WAV PLAYER是一款十分优越的软件，但是我们政治老师又说了，这世界上没有十全十美的东西，呵呵，这不，有人在唠叨WAV PLAYER了，说什么操作界面傻，说什么使用不方便，ROM文件体积过大，每个ROM只能做一首音乐——您不会多做几个ROM吗？呵呵，其实这话说得倒还实在，WAV PLAYER尚处于幼年阶段，有这样那样的缺点是难免的，YIFEI让我测试后给他找BUG，大家使用后也可以把测试报告留到GBAALPHA的主页上，我们一起来完善它。

需要向大家说明的一点是，WAV PLAYER只是YIFEI音频软件系列的一个试路石，就现在的情况来说大家对WAV PLAYER还是颇满意的，而且希望它能够更上一层台阶，鉴于此，所以说YIFEI不久就会推出它的拳头产品——GBalpha Walkman，实际上GBalpha Walkman是WAV PLAYER的加强



型软件，不过在功能上WAV PLAYER和它就完全不是一个世界的东西了，大家请看GBalpha Walkman的预想功能：

1、可实现抽样位数为16位的音乐文件6：1的压缩比，完全保持原有音质；

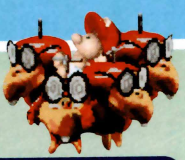
2、256Mbit（=32MByte）的烧录卡可以存放33分20秒左右高质量的音乐（抽样速率44100Hz单声道）；

3、一个ROM可以放入多首歌曲，提供多种播放方式；

4、支持直接加入MP3文件，自动完成格式转换，提供多级输出音质选择；

5、独特运行方式，超级省电。

这样一来的话可真算得上完美了，让人暴走的是YIFEI告诉我说可能会在新版里加入显示真彩图片的功能，我一听，哎，爽呀，何不加入一个图片幻灯片显示的功能，如此在听音乐的时候就不会嫌单调了，又是那句话，YIFEI说会考虑我的建议的——晕！还有更令人发狂的消息，截稿时YIFEI在QQ上告诉我他已经做好了WALKMAN V0.1版，目前支持这些功能：“提供专门针对有声图书、相声小品的播放特性所设计的功能，可以在256m卡上存2个小时左右的内容，容量超过mp3随身听，让gba增加更多的乐趣。还具有MP3随身听不具备的真彩Cool图背景（播放MP3时显示真彩图片）和超大容量语音（相声小品评书英语）存放功能……敬请期待电软后续报导！



玛莉A3 隐藏关100分全攻略

文/陕西赵星



每个世界总积分达700分可得隐藏关"BOUNS GAME",达800分可得该世界的第10关(以下简称X-10),将所有常规关打穿一遍,可得6个世界的X-9。

闲话不说,进入正题!

首先,各位应该明白达到100分所需要的物品,因为星星可以过关前通过SELECT宝物栏中"10+"、"20+"加满,所以我们的目标就是那5颗花以及20个红币!为此,任何金币、"?"云彩、木桩、管道、红"!"以及行进提示箭头均不能错过,其他的犹如1UP之类的东东,一概不要为得之而拖延进程。第4世界BOUNS GAME关中,用屏幕休眠大法,想要的好东东应有尽有!

其次,游戏进行中有两点需要着重注意,一是建议在不清楚红币所杂在的情况下,使用宝物"放大镜",其作用可显示隐藏红币及隐藏云彩所在;二是在小玛莉离开耀西时,如果死命损失重大,一定要用"10+"或"20+"加星星以拖延时间,切记!

再有,就是找齐了所有的花花与红币后,来到关尾时,一定要记得要加星星,千万别光顾着高兴忘记了加星,否则……我不想回忆(T_T)……

再再有,如果失足没能跳上想跳到的地点时,千万不要轻生,连续使用"空中滞留(即跳越时按住A)",也许可以绝地逢生!但如果明确自己已经必死或失去仅有一次的机会时,还是找就近的坟墓安息吧……

1-9

隐藏关第一关,达到100分有一定难度,此关关键练跳,特别是最后段,跳跃一定要灵活,需要那种"蜻蜓点水"的感觉。

第一场景,首先乘移动板来到左上段,有红币及一个"?"花,可用蛋反弹得之→接着乘板向右,快到右端时需先跳上石台加红币,再回跳移动版→之后按住上,跳入隐藏场景,中有红币与花,注意踩下红"!"后,向右跳不要接触到石板,否则回程困难。

第二场景最后段蓝门处,右方有一隐藏场景,须打碎石墙进入。

第三场景最后段石板下方有一花,须先跳上左下方移动板,而后再跳上右上方移动板,最终上跳得到。

第四场景最后段乃本关精华所在,所有石板均一碰即松动下坠,所以必须一次成功(如果失败的话,找一处没有任何落脚的空白地,先跳起,再按住方向键下,会死得很帅……)。上跳过程中有石块下落阻挡,极为讨厌,此时须在空中滞留,待石块落下后再继续→当看到红"!"时,胜利已经不远了。

1-10

此关流程极短,但难度绝不简单,整个版面强制卷轴,且中途无记录点。关键所在:当耀西站在波奇背上时,切不可一直面朝一个方向,否则必死!必须时刻前后调整方向,并灵活跳上跳下,以控制波奇进程。且途中有些红币及花,必要时用蛋打较易。



前段进程最好让耀西处于版面最前,以便在第一炮台处,有足够时间待第一发炮弹发出,踩上同时起跳,加得上方红币与花→刺球处,应左右灵活换向,待刺球下摆时,可下蹲以避→过关前,切记加花。

2-9

此关流程极为繁琐,经管道过第一场景后→先向左上方蓝门行进,中途金币不可落下→回来后,改向右上方管道→出管道,将会发冲击波的敌人打下,借踩器其之力跳上中间蓝门→进门后,打碎天花板一块碎石,跳上后,向右方行进→出来后,进旁边蓝门→出门后跳下,从右方返回→进右侧管道→经管道出来过单向门后,先将石板打碎,跳上下降的移动板而后上跳,之后,遇到的乌龟不要全部杀死,须用龟壳吃上方的花花→跳下,在左侧打碎石块,踩上软体怪物取得钥匙→打碎最下方石块,吞入浮游箭头→跳上左侧上方平台,踩上浮游箭头进钥匙门→进门后应注意双向浮游箭头的换向(蛋击),且须吞入一个箭头,以备后面横竖箭头交替使用,方便进入石墙阻挡的蓝门(须先进)→出门后,进入左下角未进入之蓝门,返回→进右下管道→出管道,加得空中怪物抓着的最后一枚红币→GOAL!!

2-10

纯粹练手感的一关,过关流程极快,有心脏病高血压者慎玩(笑)。此关要点就是要连续踩红"!",全程(特别是中后段)必须一次成功!

起点处,可先下左方管道,加两个蛋,随后有用→出管道,踩右方红"!",此后时间便极为紧迫,切记从速!→随着板子上扬踩第二红"!",之后跳回板上→踩箭头上跳踩第三红"!",之后向前冲吃红币同时,发蛋吃得两竖排红"!"中间夹的花→踩第四红"!"后,在随后移动板尽头处向前上跳,利



用空中滞留跳到上方箭头处→跳上,之后应停留一段时间,待红"!"即将消失时再跳下→GOAL!!

3-9

流程冗长之极,BT之极,绝对是对人类身心的一种考验。共3个主要大场景,而火车,潜艇,直升机,汽车,鼹鼠,能变的玩意应有尽有,而且因变形后有时间限制,稍有耽搁,便要从头来过……放大镜必开,以免少走弯路。

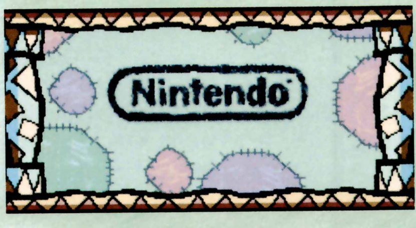
第一场景还算简单,只需注意角落以及后段旋转刺球右方的红币即可。

第二场景变形火车后,须先向左上方吃花,后再向右上方行进。

第三场景是本关重中之重,所有刁难的谜题在此集结。先在蓝门旁变形鼹鼠,吃得下方花花→碰下方直升机标志,向右上方直飞→而后碰鼹鼠标志,吃红币→碰恐龙标志→之后,向左下方,打出一个"?"云彩的鼹鼠标志,变形,向左方沿墙壁表面爬碰得直升机标志→横穿版面下方(注意别死命)吃得右下角花花→返回上方,再打出一墙壁凹陷处的"?"鼹鼠标志,尽可能远地开辟道路,目的是为随后的直升机扫清障碍(横向的石块一定要钻碎!)→向左下方碰直升机标志,向窄路开进,在尽头加得花花(得到以上2花只可一次成功,否则可尽快投向最近的悬崖……)→返回右上端小汽车标志旁→变形,出窄口向上方转轮挺进→最终红币→GOAL!

3-10

此关路线不长,但沿途可谓是历经坎坷,特别是可以加深你对某种树上爬的长尾动物的痛恨,而且是入骨的那种……(未完待续)



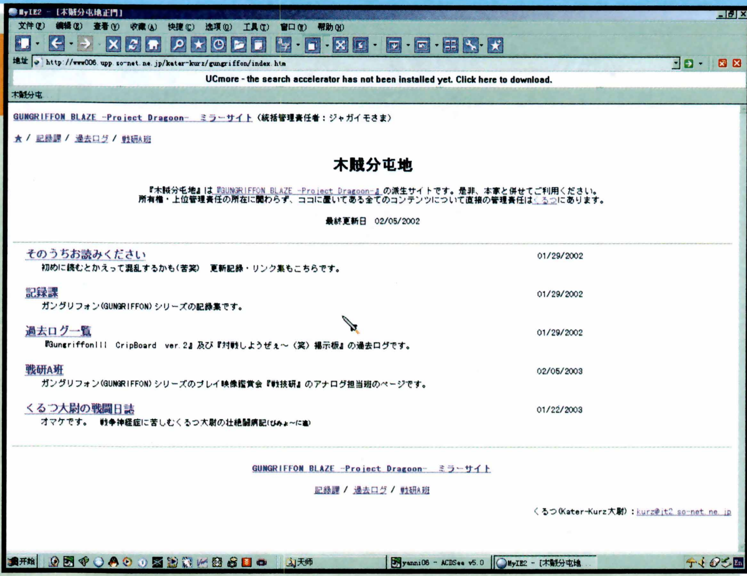
我们一直在努力

每次当有拿起笔记下点什么的冲动时，提起笔却又有万千语言堵于胸口的无奈。对于我们这些所谓“重度游戏”玩家的一群人来讲，正是应了佛经里的那句话了“那一口气不来，往何处安身啊！”

日本人可以将一个又一个的游戏玩到一定的“境界”（我只能用“境界”这一个词了），为什么我们又非要站在人家下面兴叹呢？或许有人会称：我们也有很多游戏的BT成绩。但是，请注意这些东西与我所说的“境界”完全是2码事，就像“重度”与“核心”的区别一样！游戏发展到今天，所带给玩家的不再仅仅是单纯的快乐了，各取所需而已。当一个游戏能带给你在反复游玩中以种种极限的快乐，悲伤，郁闷，兴奋甚至绝望的时候，我想你应该能体会到这款游戏的精髓了。而一旦在这些游戏中加入“对抗”的要素，便是令我们钟爱倾心的重度游戏了。

重度并不排斥大众，但坚持下来的却才是真正的重度玩家，当然人数也不会很多。DDR横行的时候，好似全世界的大街小巷都充斥着相同的电子乐。虽然也如同日本国内赛事不断，但风吹叶落时的凄凉却让真正的铁杆嗟叹唏嘘。1945如此！街霸3也是如此！但更多的是高门槛的重度GAME让本就浮躁的国内玩家，对与日本人，世界高手对抗，比试的欲望大减！例如梦美，GGB，飞空之舞等等。放眼机厅与各位手中的D碟——大家都去玩PUZ RPG之类去磨时间，玩深沉去了。谁还有兴趣跟你在游戏里争个你死我活不是？——玩得人少，自然出得成绩也好不了多少。还好国内还有那些真正的铁杆，为了共同爱好建立一个又一个的同人站，虽然人数寥寥，但却也硬派到底。悲哀吗？或许吧！

但是也不得不感谢网络，感谢BBS与这些铁杆，才使我们为了一个游戏走到一起，为了更“强”而一起努力！在阿新的“站长之家”的“重度游戏讨论区”里见到了老友LYF，ailne3，风吹过。结识了上海梦美ARC版的一些高手（印象最深的女玩家LMF －_－），还看到了战国之刃达人兼VF4铁杆HK＄与指教在下GGB的penny兄。这些朋友，这一群人，没有多余的废话，有的只是一腔希望更强的热情！



这并不是Gungriffon同人站的总舵，而是原来的一个分舵，现在重整中。这是非常敬业、圈子相当小的一个群体。这些网站的专业程度远远超出一般玩家的想像，很正规。

其实说起来在下的梦美成绩撑死也就进个前20名内，目前20小时的GGB也就前3关地狱版已破（停战2月中）。但一分付出一分收获，我想那打了上千小时的RPG玩家获得的“感动”未必就比我短短2分？跑完37道来得真切，强烈，爽快！那份热爱与达人也是相近的，就如同样是方程式却也有F1、F2 、F3等级别，虽然世上能开F1的只有区区22人，但你能讲其余的方程式选手没资格不热爱方程式了？当然不能，F1与伟大的戴特娜500赛事一样是高手，勇敢者的比赛！

在下不鄙视什么，也没有资格鄙视谁，或哪个厂商——大不了不玩，就这么简单！但我也奉劝那些没事就爱贫嘴的玩家闭上阁下的嘴！玩不了？对不起！玩不了走人便是！作为在下来讲，现今只想安份玩自己喜欢的游戏便是！~

早些时候电软光盘上老李的火箭海边影像与这次天师的GGB影像算是为带动国内重度游戏的推广带了个好头（只是天师这录像在下还有些地方不明白，改日再请教）。其实如果大家经常上网的话，也会经常看到些极珍贵的录像（例如专业射击联盟内的<斑鸠>等的究极录像！）。这些对于玩家水平的提高自然有很大的促进作用。

我们没有日本那样的街机专门志，没有官方攻略本，但至少我们还有网络，至少还有我们这一群虽然为数不多的铁杆。我们一直在努力！虽然大多数重度游戏暂还没有我们中国人的好排行甚至影子，但这追求的过程对我们来讲难道不就是一种享受吗？多么希望有更多朋友一起来分享这种感受啊（苦笑）！在下作为“重度游戏讨论区”的斑竹也已有够汗颜的了！（桀桀桀~）

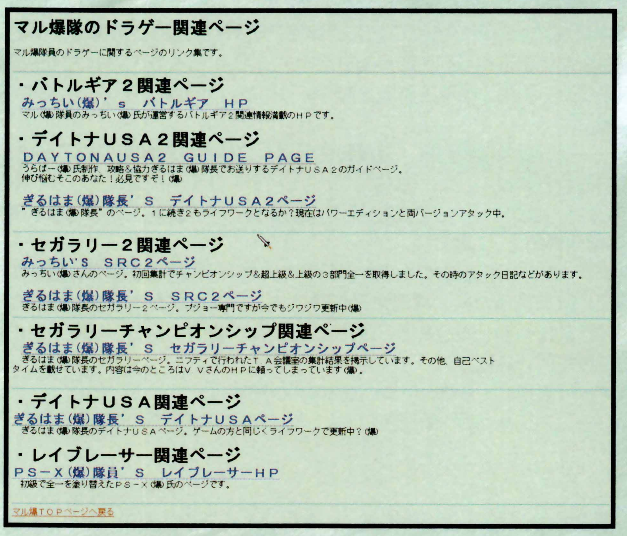
游戏就是游戏，虽说是玩儿的东西，但是我的概念里是干什么都得有个追求。在下必将这一信念贯彻到底，就如各位网友熟悉的“恶”字一样！

最后，3月底DC网络服务终止！我们重度游戏讨论区将组织最后一次DC版飞空之舞大战。再次预祝成功！并望各位战友及时报道登陆！

http://bbs.jjtv.org

以上！

茄子 2003.1



重度游戏：竞技性无限，挑战无限，钻研无限。同人往往引申出多个相关链接，Gungriffon、梦美、VF4、HALO……莫不如此（连东京巴士都有同人站）。随风而逝、迅速被“LU”遗忘的，就是“大势”。



完全类似电影——如果不能深刻地被导演（制作人）打动并引发共鸣，那么这样的电影（游戏）就不适合你。好东西很多，但找起来很累。







炼金术士 玛丽、艾莉与娅丽丝

～风之传言～

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.1.24	
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

从王都的魔法学校完成学业的玛丽和艾莉，在朋友的帮助下开了一家炼金术的店铺，开始了她们繁忙的生活。店铺虽然不大但却声名远播。一天，玛丽与艾莉曾经的老师来到店里，提出正在新建的大图书馆想要请她们执笔著书，玛丽与艾莉欣然接受了这个有趣的任务。大图书馆将在5年后完成，老师的要求则是每年至少要著一册书，提出的期限是每年的8月30日（实际上如果没有按时提交她会宽限一月）。而为了不与别人重复，第一年老师会让你选择食物方面或药物方面，任选其一即可（以后每年都会做不同的选择），玛丽与艾莉展开了新的冒险。

本游戏综合了前面几作的地点、角色，并加入了新的场景、人物，事件也变得更加丰富，有别于一般RPG的是没有一条明显的主线，但操作思路和前作一样，要靠不断打听传言来发现新的地点、新的事件推动剧情发展。



系统篇

★在工房按A键叫出菜单

●アイテム——查看道具图鉴，已经拥有的材料和物品会以有颜色的字体标出，不同的颜色代表物品不同的属性，通过图鉴可以查看到物品的等级、采集地点、季节，以及玛丽、艾莉的对它的属性评价。



●调合——制造的道具，这里的调合必须是制造已知的物品。可选择玛丽、艾莉（第2年左右还会加入新角色）或者一起调合，但不是每次都能成功。影响成功率的因素主要是角色技术等级和疲劳度，技术等级靠多加完成任务和外出活动上升，疲劳度外出和休息都可以降低，但要想迅速降低最好还是通过休息指令或使用相关道具。还有就是建议多选择两人一起调合，虽然这样成功率会低一些，但两个人合作的话能够使友好度上升。制造出一些东西后角色会LV UP，慢慢地就可以制造更加复杂的东西。

●イメージ调合——特殊的想象调合，根据现有的材料发明出新的东西，开始是一片空白，随着你制造的物品丰富后会慢慢出现，有日用品、药、旅行用品、爆弹、食物、占卜用品、装饰品、炼金术等。在这一项的调合里要优先考虑你当年所选择提交的书目，而因为是发明新的物品，初期成功率会相当低，发现成功率实在太低后最好先制造些其他物品，慢慢将自己的技术提高一些后再做。这里发明出来的与你所选择的书目相关的物品，都要到大图书馆内记录下来将来提交。另外，经常去街道上询问NPC也能打听到关于イメージ调合的道具情报。

●装备——可以更换武器防具、道具和装饰品。这些道具同样可以自己制造，装备给自己或者卖掉。

●ステータス（状态）——通过状态指令可以查看到各个角色和同伴的基本情况，左右键调换角色，A键翻页。

●スケジュール——可选择休息、查看依赖状况、解雇冒险者、查看妖精状况和情报。依赖状况可以确认离期限还有多少天。“妖精さん”用于派遣妖精干活，包括采取作业、调合作业、休息、回森林4个指令。另外，妖精干活的银币是按照每月计算的。

●システム（系统）——即SAVE、LOAD和OPITION。

●绘画——只有工房2楼才会出现的指令，用于看到从画家手中买到的图画。

地点篇

初始城市【ザールブルグ】

★城内建筑

●飞翔亭——打听情报、接受委托，雇用同伴、卖酒等。和两位老板对话选择“依赖”查看任务列表。注意所有的依赖内容都是有时间限制的，在接受的时候要量力而行，查看完列表后选择“引き受ける”即接受任务，选择“やめた”取消，选择“思いふける”（即深思）可以查看制作物品所需要的材料，角色也会做出相应判断，应多多使用这个选项衡量自己的能力，免得手忙脚乱。如果手里恰好有已经做好的物品，可以选择“引X渡X”直接交给老板。当可以选择性提交物品时最好选择高等级物品，因为它将影响到“人气”这一数字。和左边的老板对话选择第2项“うわさ话”打听情报（要付100银币）可以听到很多有价值的东西，应该经常去听听，他会告诉你新的冒险地点等。另外，经常

会有同伴在飞翔亭内走动，应多和他们交谈，选择谈话的选择雇佣可以直接雇佣他们一同冒险，减少外出危险，有时候他们一时不会答应雇佣，但多来几次，也会“金石为开”的（有些同伴需特定条件才能雇佣，后面会一一列出）。

●アカデミー——图书馆。设有道具屋，出售材料、道具和参考书。这里的材料都是些初期外面采集不到的物品，请不要吝啬金钱，道具有余钱的话尽量多买，即使现在用不到，以后也是要用的。另外，购买不同的参考书可以学到新的知识、技术，也请尽量多买。下面还有两位老师和アニス的房间，每年提交写好的书后要到这里来接受新的书目。

●城——最深处可以见到ブレドルフ王，他是前代的王子，在艾莉的帮助下成为国王。



●教会——小修女ミルカッセ可以免费雇佣。

武器屋——购买武器和防具等给自己或护卫装备，不用的东西或者制造出来的装备也可以在这里卖掉。

●大图书馆——玛丽和艾莉在工房内创造出的新道具都要在这里记录在案，以备将来提交，写入记录需花费游戏中一天的时间。每样道具只要记录在案后就可以随时来查看，也可以任意消除，在写入的时候要注意你在游戏序盘时候的选择。当你写满一本书（5个空格）后第二天老师会来工房内告知她已经阅读了你提交的书，并给出等级评价。

●おそと——外出。一开始可供选择的地方只有近くの森、ヴィラント山、コーボルト洞窟、メディアの森、ヘーヘル湖几个。随着剧情发展会逐渐增加新的地方。外出的时候要注意往返所需天数，有任务在身不要去太远的地方，以免耽误进度。

★周边采集地点



●近くの森——当日往返。

发现物品：オニワライタケ、うに、魔法の草、ドンケハイト（稀有物品）。

●ヘーヘル湖——往返需要3日。

发现物品：ヘーヘル湖水、魔法の草、ズフタフ枪草、ミスティカ。

●ヴィラント山——往返需要11日。

发现物品：カノーネ岩、グラセン矿石、黄金色の岩、コメート原石。

●ストルデル川——往返需要3日。

发现物品：ガッシュの枝、フェスト、レシエン石。

●コーボルト洞窟——往返需要7日。

发现物品：铁もどき、カノーネ岩、グロッタ石、地底湖の溜まり。

●メディアの森——往返需要5日。

发现物品：オニワライタケ、ハチの巣、うに、竹、ヤドクタケ。

●妖精之森——妖精给予指轮后出现，往返需要7日。

无发现物品。见过长老后就可以雇妖精干活了。

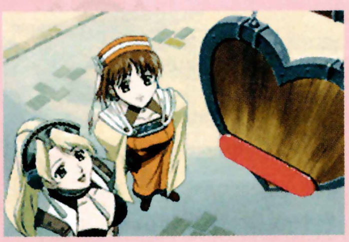
●エアフォルの塔——向飞翔亭老板打听得知，往返需7日。里面的怪物较厉害，胜利后可以得到金币和四つ叶の三叶草。

新的城市1【カリエル】

出现条件——

游戏进行一段时间后花100银币向飞翔亭老板打听。

★城内建筑



●白夜亭——同飞翔亭。与老板对话选择第1项“宿泊”可以休息记录，需花费银币10；第2项“宅配”把采集到的物品立刻送回工房，需花费银币200。第3项“うわさ话”打听情报，可以得知新的采集地点，需花费银币100；第4项“お话”基本没什么作用。

●レース场——向白夜亭的老板打听后出现，赛狗（天知道那东西到底是不是狗-。-）的赌场。赚钱的好地方啊。

★周边采集地点

●东の台地——往返需要2日。

发现物品：アイヒエ、お酒の木の树液、グラビ石、苦ブドウ。

●カルト森林地带——レース场出现后，向白夜亭老板打听得知，往返需要2日。

发现物品：アイヒエ宿り木、苦ブドウ、お酒の木の树液。

●カンド山——カルト森林地带出现后，向白夜亭老板打听得知，往返需要3日。

发现物品：火鸟の羽、日影石、デアルグの牙、铁もどき。

●雪溪——カンド山出现后，向白夜亭老板打听得知，往返需要9日。

发现物品：风の结晶、银花の结晶、冰雨石、龙の骨。

新的城市2【カスターニエ】

出现条件——

カリエル出现一段时间后花100银币向飞翔亭老板打听，往返需花费27天。

★城内建筑



●船首像——同飞翔亭和白夜亭。

●杂货屋——可买到的物品有针树的果实、ゼグラス草、羽鱼の翼、ローレライ的鳞、砂丘的砂和盐。

●钓り场——花100银币向船首屋的老板可以打听到观光客用的钓鱼场的事情。之后出来发现菜单上多一个钓鱼场的选项。进入后选择第一项就可以开始钓鱼的迷你游戏了。时间一共是120秒，要在这之间钓到尽可能更多的鱼。按A键决定下钩的位置，看到鱼游到下方，浮子开始颤动后再按A/B键回拉，注意画面上方的气力槽，通过点按A/B键来控制回拉，尽量让绿色部分保持在中间位置（技巧：点一下键立刻放一下，太满和太空都容易使鱼脱钩），钓上来后就可以看到鱼的各项指数。

★周边采集地点

●大草原——花银币100向カスターニエ船首屋老板打听，往返需要3日。

发现物品：ワルツ草、四つ叶の三叶草、针树の果肉、ヤドクタケ。

●千年龟砂丘——花银币100向カスターニエ船首屋老板打听，当日往返。

发现物品：砂丘の沙、ローレライ的鳞、フラメルの沙、针树的果肉。

●ミケネー岛——花银币100向カスターニエ船首屋老板打听，往返需要3日。

发现物品：四つ叶の三叶草、ゼグラス草、羽鱼の翼、ローレライ的鳞。

●河口岛——花银币100向カスターニエ船首屋老板打听，往返需要5日。

发现物品有：河口の土、ローレライの鳞、シュバニ草

新的城市3【グラッケンブルク】

出现条件——

カスターニエ出现一段时间后花费100银币向飞翔亭老板打听。

★城内建筑

●黑く亭——相当于飞翔亭、白夜亭的地点。

●斗技场——向黑く亭的老板打听得知斗技场的事情，之后会多出这一选项。交100的入场费后就可以参加斗技了，由于是单独较量所以注意回复体力，不管是胜利或者失败都会得到物品作为回报。

★周边采集地点

ドーベン湖——当日往返。发现物品：アイヒエ、竹、シュバニ草、ミスティカ、レジエン石。





●オアシス——往返需13日。

●グラデン平原——往返需3日。

发现物品:魔法の草、ズフタフ枪の草、风の结晶、ワルツ草、星のかけら

●シュヴァイトの丘——往返需15日。

发现物品:ミステリア原石、ゴス矿石、龙の骨、日影石、グラセン矿石

●リズィ・フィス——往返需13日。

发现物品:フィス涌水、オニワライタ、ガッシュの枝、火鸟の羽

发现物品:うにの亲分、フラメルの沙、臭い泥水。

新的城市4【ケントニス】

出现条件——

河口岛出现后，向カスターニェ老板打听出现，往返需要19日。（其实就是玛丽与艾莉毕业的学校）

★城内建筑

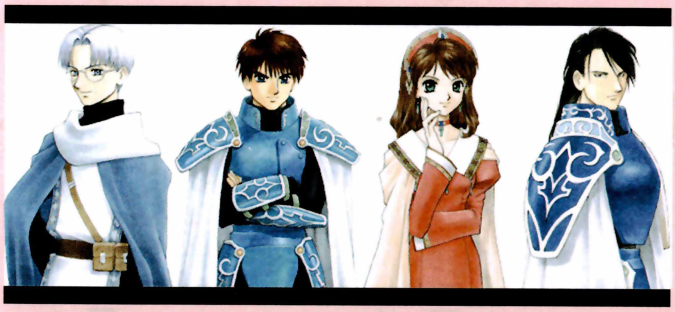
●杂货店——可以买到稀有物品，但价格较高。

★无周边采集地点。

人物事件篇

★全角色列表及相关事件

PS：因为这个游戏的人物和事件相互交叉所以一并列出，为方便游戏中查阅，以下人名一律用日文标出。



アニス：游戏中的第三位主角，在游戏的第二年开头出现，要エルフイール（艾莉）和マルローネ（玛丽）两人同时在工房中，没有进行调和的情况下，イングリド老师会带她到工房来介绍给两人。之后去アカデミー又会遇到她。不久后她会上门来请教两人，发生其昏倒的事件。要使用她的话，去她在アカデミー的房间找她，和她签约后，会出现是否要和她交换的选择，选择はい。如果是エルフイール和マルローネ一起去的，则要选择一个和她交换。使用アニス的话护卫サイード才会出现。

サイード：アニス登场后，两人均不处于工作状态时サイード会破窗而入。以后在进出工房、アカデミー、飞翔亭等地时，经常会遇到他，也能雇佣。

修女ミルカッセ：可以免费雇佣，但攻击力极低，在采集到アイヒエ后，她会来工房告诉你香ゐ小枝的做法，之后就可以学会新的イメージ调合类型—“香料”了。

ルーウエン：第一次进入飞翔亭就会遇到(实际上是撞到)ルーウエン，从这个事件之后，在准备出城时又可以遇到他，得到目前可去的采集地点的详细情报。这之后再遇到他就可以雇佣他了。

アイゼル和ノルデイス：与エルフイール同期的炼金术士，在游戏开始不久后他们会分别来拜访，之后也可以免费雇佣他们。在每次执笔签约后，都可以去找他们打听所选种类的物品的情报，会教你做很多东西哦。在你做出金属类物品后，ノルデイス还会提到两个重要情报，一是以前マルローネ的同期竞敌，对金属类物品很有研究的クライツ；二是クライツ有珍贵的太古からの石。之后用マルローネ去ケソトニス便能找到クライツ。

クライツ：マルローネ的同期优等生，两人的关系似乎极不好，但在前代エルフイール篇中可以得知其实他对于マルローネ还是挺倾心的。必须用マルローネ去ケソトニス才能发生他的事件，除了能从他那里得知グランツ银的做法，还可以看到两人的有趣争执。再次去找他还能得到珍贵的太古からの石(先要ノルデイス告诉你他有太古からの石)。他也能雇佣。

ミユー：让マルローネ去近之森采集，便会遇到她。之后，便能雇佣她了。

ダグラズ(宫廷圣骑士)：エルフイール的好友。他的物理攻击和防御都很高，但开始无法雇他，要先去他的故乡北之国カリエル打听到该国正准备讨伐冰龙的消息后，回到ザールブルグ后去见ブレドルフ王（可以先去飞翔亭从デイオ那里了解情况），得知ブレドルフ王已经同意其支援请求，然后就可以雇他了。把他带到カリエル后，有他和妹妹相见和吃料理事件。

エソマデルク(宫廷圣骑士长)：游戏中物理攻击最高的人，出门的首选保镖。其雇佣方法和ダグラズ相同，但要多说几次他才会答应。要注意的是他很容易中魅了，然后用可怕的攻击力攻击同伴……所以最好给他装备防魅了的东西。

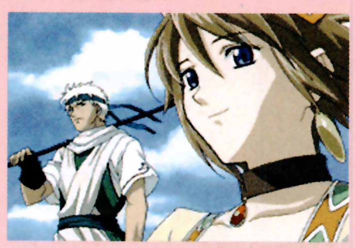
シユワルベ：被マルローネ打败的盗贼首领，用マルローネ去カリエル可以遇到并雇佣他。

ユリーカ：曾和エルフイール打倒海龙的同伴，用エルフイール去カスターニエ就可以遇到并雇佣她。如果带她到北方国度去的话，会发生她不能适应严寒的事件。

ロマージユ（舞女）：エルフイール的好友，用エルフイール去グラッケソブルク就可以遇到并雇佣她。如果没有雇佣她，和她谈话时她会问你是否去过沙漠，这时再雇她并带她去ォアシス会有事件发生（会看到她跳舞哦）。

ハレッシユ（冒险者）：エルフイール及マルローネ的好友，他在前代的エルフイール篇中有和フレア私奔的事件，原来是跑到グラッケソブルク来了。用エルフイール或マルローネ都可以遇到并雇佣他。之后的某一天会发生他来到工房要求制作结婚戒指的事件，据笔者的前代经验猜测，新娘子应该是フレア小姐吧……

フレア：エルフイール的好友，デイオ的女儿，用エルフイール去グラッケソブルク会发生和她谈论近况的事件，有关グラッケソブルク的情报要向她打听。另外还可以和她交换日记看，在工房的二楼可以调出这项指令。



デイオ和クーゲル：在本游戏中，飞翔亭的委托中介人仍是デイオ和クーゲル兄弟，进入飞翔亭后，可以看到他们。与デイオ对话可以得到普通委托的信息和采集材料的地点情报，他的委托只要在规定期限内完成就能轻松赚取钱、名声和人气。与クーゲル打交道则需小心，和炼金术士艾莉中一样不要以为他的钱又多又好赚，在选择给他的东西时一定要注意主角们的表情变化（如果是太差的东西三人就会面露难色），如果给他很差的东西会降你的人气值。

另外在你做出バラスト和カーマイソ织り后去飞翔亭找デイオ，他会告诉你一些有关这两种东西的趣事。

ヘルシーナ老师：イソグリド老师的同期竞争者第一去アカデミー便会遇到她（笑声依旧）。之后便可以去她的房间找她了，在完成イソグリド老师的书之后可以与她签约写书。在第三年初去アカデミー时，可以看到她和イソグリド老师又在争吵，似乎又是在竞争什么。在游戏完结时，从イソグリド老师那里知道她竞争下任校长失败，外出探险。

ルー：在外出采集中有一定几率会遇到她，有时在追她时会发现不少的东西，在到达グラッケソブルク附近的リズイ。フィス后，会最后一次在采集中遇到她。再回到工房，在エルフイール及マルローネ两人都在的情况下，她会前来拜访，说是为了报答两人，带两人去草原给了一大堆东西。

ツア：マルローネ的好友，游戏开始后，两人在工房中没有进行调和的情况下，ツア会来请两人吃东西。后果：会知道ヲクトース的做法，能够调和食物类物品。



ブレドルフ王：エルフイールとマルローネ的好友，在调和出黄金后去找他，他会提出自己对金、银作货币的看法。

校长：第三年中期去アカデミー，发现校长在考虑学校的发展，他会问你的意见，有两个选项，可任选。

オヤジ：武器店的老爹，在本代中他还是念念不忘他的头发（汗），改变的是他的钱没以前好赚了，在做出ゲデヒトニス合金后，他会上门借故拿走（那可是要用龙之骨做的啊，而且你以前还会给1000大洋的说）。而且在第2年做出道具トウベイル后还会关于头发的事件。

キルエリッヒ：魔界女王，在塔的最高层打败BOSS后，如果已经做出“暗への诱い”（如果拿去写书了一定要再做一个才行）就可以进入魔界之门见到她。她也可以雇佣。

特殊事件篇

❶ 妖精事件：

■妖精的腕轮：在街上与人闲谈时得知妖精的腕轮，到了11月只要有一人在工房中，没有调和的情况下，会发生发现以前的妖精腕轮但被损坏的事件。30天后，至少一人在工房，没有调和，妖精就会来给与新的腕轮，之后出现妖精森林。



■购物：游戏过程中会不时有可爱的小妖精敲门兜售材料，注意有些东西是外面采集不到的，所以不要吝惜金钱。

■雇佣妖精：在妖精森林见过长老后就可以雇佣妖精干活了，不同身价的妖精干活的效率自然不同。雇佣妖精可以采取原料、合成道具等。另外，如果让它们“勤加修炼”还可以不断升级，最终成为彩虹妖精。

❷ 画商事件：如果不处在干活状态，画商每月都会来兜售作品。买下来后可以在工房2楼选择“绘画”来观赏。

❸ 图书室再开：

在一开始アカデミー的图书馆是无法进去的，在发现其是关闭的之后不久，イングリド老师会来工房告诉两人アカデミー的图书室又开放了。之后可以去那里找资料，第二层也是开放的，在那里能遇到校长。之后可以经常去看看，可以不断学习到新的知识和技能。

❹ アニス的最终武器：

参加グラッケンブルク的武斗大会，五场全胜后取得アニス的最终武器虹と空の杖。想在武斗大会上取胜，首先要安排好两人的工作重点，最好一人练调和，另一人多出去采集练身手，比赛前去武器店买好点的防具（推荐银丝之服），一定要装备上ハーリッシュ它可以每回合自动回复HP。平时则装备上，能在战斗后增加经验值。之后每次参加全胜后都可以得到500银币。

❺ 游戏中的三大BOSS：

（1）グラッケンブルク的沙漠女妖：去グラッケンブルク3次以上，从黑夜亭的冒险者（随机出现）那里打听到关于怪物出现的情报，出城后会出现新的地点，赶去那里即可以找到。打败它之后拿到砂之花：战斗中注意她的异常状况攻击，最好装备上防止魅了的道具。

（2）エアフォルの塔的魔怪：很早就会出现的地点，但里面的怪物比较厉害，最好的在等级较高或有强力护卫的情况下进入。在塔的顶层可以遇到BOSS，打败他后得到珍稀道具。

（3）雪溪的龙：在打听雪溪地点的时候可以顺便打听到关于龙的消息。得到两个圣骑士护卫后再去カリエル，在白夜亭老板处可以打听到关于龙的最新消息，之后去雪溪就可以遇到冰壁内的龙。战胜它后可以得到龙のたてがみ。

❻ 两人的成果：在做出火炉和雪の钵植ぇ后，两人同时在工房，都没有调和的情况下，会有有趣的对话。



❼ 怎样拿到怎样做乐器类物品：

在旅行中常会看见一个带绿帽子的贵族青年，与他交谈中有一定几率会告诉你ミステル材の的做法，进而能够做此类物品了。

❽ 生日和特殊道具：6月18号日食日是玛丽和艾莉的生日，这一天去近く森可以采集到稀有物品ドンケハイト（日食花）。另外，每年的2月22日是ブレドルフ王的生日，这一天去城里见他可以得到金币作为感谢。

■文/铁杆组·转生之炎

结局及通关之后

经过5年的努力大图书馆终于建成了（第5年8月30日结束），我们3位主角的任务也终于告一段落，アニス与青梅竹马的サイード（那位破窗而入的男子…汗…）开始了新的旅程。而イングリド老师在与ヘルシーナ漫长的拉锯战中取得了最后的胜利，成为下任校长，另一位似乎是受了很大的刺激，外出旅行去了。玛丽和艾莉，终于在完成的大图书馆里看到了自己亲手写出的书目，开始了她们新的人生。不过按照这个系列一惯的多结局来说……应该还有其他特殊结局，由于时间所限制笔者没有一一打出。



通关以后重新开始游戏会多出一个おまけ的选项，这里可以看到全部的角色和背景原画，以及音乐欣赏、结局画面欣赏等，还有特别的卡拉OK模式可以跟着唱哦。：）最后可以阅览你做出的全部道具，而笔者因为差一种而没有完成全道具制霸（262种），残念！

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售（数量有限，欲购从速）

★PSⅡ原装主机，9成新（电源＋手柄＋DVD完美直读）1280元

★PS主机，9成新（双手柄＋电源＋AV线）348元

★SS主机，9成新（手柄＋电源＋AV线）248元

★DC主机，9成新（手柄＋电源＋AV线）448元

全新Psone主机（电源＋手柄）520元

★游戏机专用便携式液晶彩显（真彩无残像）

五寸280元
七寸超薄380元

特价GB以旧换新
GB薄机＋180元＝GBC彩机
GBC彩机＋220元＝GBA彩机

全新原装索尼光头，特价198元（三月包换，原保终身）

所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内有质量问题无条件包换。欢迎来电、来信，索取SS、PS、DC、PS2碟、动画VCD、GB、GBA卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话：0551-2624198 2647581　邮编：230061

汇款地址：合肥市安庆路162号　收款人：陈志强

阜阳连锁店：古商城塔北68号　肖炜　电话：0558-2290884







蜘蛛人

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003年春季
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

SPIDER-MAN

Stage 1-1



游戏开始后不要急于行动，先四处转转熟悉一下操纵方法。在开始地点的大楼角的石像下找到一个黄色的蜘蛛形补给，拾取后习得新的攻击技（今后的攻击技全部要以此方法习得，而红、蓝色的补给分别代表HP和蜘蛛丝残量）。按照雷达指示的目标方向前进，收拾沿途的匪徒，最后在靠近港口的一座楼顶过关。

Stage 1-2

通过走廊后进入修车厂内部，消灭匪徒后进入惟一一个可以打开的门继续前进，通过尽头的卷帘门后有很多持枪的匪徒，行至货车另一侧时尽头的叉车会撞出来，注意闪避。沿叉车撞出的位置天花板的通风口进入通风管道，先从没有电线的一侧外出关闭电源后继续通过刚刚漏电的那段通风管道。出通风管道后进入尽头的房间的一个小通道中关闭尽头的电源，之后通过先前经过的堆积着木箱的房间中的另一个通风管道，屋内的一个匪徒身上带着保险盒，将其干掉后取得，再回第一节通风管道的出口处将保险盒安置在控制台上打开货车对面的大门。原路返回货车处进入打开的门，消灭其中的匪徒后进入房内的一个小门中过关。

Stage 1-3

进入房内通风管道前进，出来后消灭匪徒并进入尽头的房门，趁蒸汽停止时利用蜘蛛索快速通过。清理房间内的敌人并进入闪着红灯的小门，沿走廊行至尽头的仓库展开BOSS战，房顶有补给品。建议在房顶移动，伺机跳下对其攻击。

Stage 2-1

首先要利用蜘蛛吊索悠至楼群间并从高空跳下，目的是为寻找工作拍几张照片（杂志前想照相的朋友们千万不要学呦，会死人的，一定会死！必死无疑！），之后向目标方向前进，看到目标地点的气球后将其锁定继而踢破，最后回指定地点。

Stage 2-2



本关要将空中的敌人全部消灭，只要将其锁定后调整高度，接近后攻击就可以了……如果是几个敌人聚在一起的话，这个便宜就捡大了，但是不要光想着捡便宜……

操作系统

左类比摇杆：移动

右类比摇杆：调整视角

□：拳攻击，拾起道具，调查

○：脚攻击

×：跳跃，跳至敌人头上后按□键为摔投

△：蜘蛛丝，按住可将敌人缠住，但对BOSS无效，配合方向键使用有不同的攻击方式

L1：锁定目标

L2：标准视角

R1：蜘蛛索，放出后可向所粘位置高速接近

R2：蜘蛛吊索，大多用于在室外移动，按○键攻击，按×键停止，按L2键向锁定的目标方向移动，方向键上、下调整高度

L3：爬行

R3：主视角，以右类比摇杆控制，可以使用蜘蛛索或蜘蛛丝，屏幕中蜘蛛形标记为准星，当准星为红色时为无效方向，绿色则反之

★蜘蛛人的HP以及蜘蛛丝残量显示在屏幕左上侧，分别以红色、蓝色条形棒表示，屏幕中右下侧的圆盘是雷达，三角所指示的方向就是目标的方向，上方的条形棒是高度计，其中红色为自己当前的高度，蓝色为目标的高度，游戏中应多加利用。

Stage 3-1

游戏开始后会不断有警卫和市民受到匪徒的攻击，一定要尽快将他们救下并保证他们的安全。情节后尽快将那个不知道跑的呆子背到有蜘蛛标记的安全地点（接近后按□键为背起，放下同样），之后会再有警卫受到攻击，赶去将他们救下。

Stage 3-2



追入地下后干掉匪徒，取得其身上落下的钥匙开启上锁的门，来到圆形的大房间后将中间那层两侧的开关全部打开开启底层的门。继续深入引发情节，之后将内部匪徒全部消灭，取得活门把手后按雷达指示将水闸关闭，进入输水通道继续前进，出输水道后先上最高层将房间内的开关打开，之后沿一层另一侧的通路继续追击。在之后的房间内会有大量敌人涌入，将其全部消灭并取得钥匙，打开最低处上锁的门将里面的开关打开，之后开启上锁的闸门离开。

Stage 3-3

那斯会追着蜘蛛人在四条地铁通道中不断攻击，要利用主视角调整角度发射蜘蛛索在通道的空洞中迂回接近。BOSS逃走后打开一侧的开关发现通往上层的楼梯，一直前进至大厅便会展开BOSS战，只要找准机会多运用○、×、○的攻击便可轻松取胜，另外就是多利用周围的轮胎、油桶之类的东西丢他……

Stage 4-1

本关的移动路线十分简单，只要向楼上去就可以了，但是不断下落的炸弹和那些自爆蜘蛛实在麻烦，建议还是多运用蜘蛛索，另外有些楼梯是被封死的，要进入中间木墙的破洞中继续向上移动。

Stage 4-2

冲出钟楼后要一直对其紧追不舍，那发霉的老伯(要不怎么是绿色的)会多次攻击建筑物，一定要尽快使用蜘蛛丝将断裂的部分粘紧，否则会导致GAME OVER，追其一段距离后过关。另：由于在使用蜘蛛吊索时转变方向不是很灵活，建议先从空中跳下转变方向后再重新利用蜘蛛吊索荡起。

Stage 4-3



BOSS战，基本上没有太大难度，老伯飞起时追着他在空中胡乱踢上几脚，待其回到楼上时便追过去一顿胖揍，但是要小心他在楼上蓄力后会突然冲出。

Stage 5-1

消灭全部的机械蜘蛛……好短的一小关……建议多用蜘蛛丝攻击。

Stage 5-2

这是到现在为止难度最高的一场BOSS战，而且他爬上墙壁时很难能给予他有效的攻击，明人觉得比较实际的方法还是多在空中移动，趁其落地后追过去攻击，不要恋战，一套攻击后撤离，伺机再次进攻。

Stage 6-1

先将玛丽从气球上救到安全地点上，之后就要开始与“绿妖精”的第一次战斗了，在空中的他不是很强，但是很烦，要粘上被破坏的建筑物不说，光是他那四处乱飞就够讨厌的了……对付他的时间会长点，除了要注意躲避攻击外基本上还是空中战斗的那一套。

Stage 6-2



仍是与“绿妖精”的战斗，空中战斗时的战术基本与上次没有太大区别，当其受到一定伤害后会冲进楼内，多注意补充ＨＰ进行游击战吧，因为在地面的他简直强得一塌糊涂，移动速度快，攻击力高，时不时还要加上个攻击判定极大的摔投……

Stage 6-3

本小关的目标是在指定时间内排除全部的炸弹，不必理会敌人，按照雷达指示的方向向炸弹冲去，接近后调查即可。

Stage 6-4

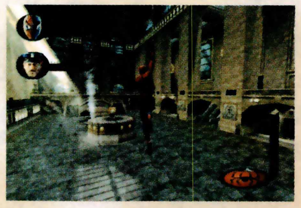
破坏５０个小机械后到指定地点过关，记得要多用锁定。

Stage 7-1

在本关中一定要秘密潜入，一旦警报响起会有大量的机械警卫涌出。通过通风管道进入大楼，用蜘蛛丝将警卫缠住后干掉，不要给他去按警报的机会，之后避开监视器向楼上去。在楼上的办公室中要打开五台电脑中的电子锁闸门才会打开(普通显示器那五台，液晶显示器的没用)。关闭闸门内有电网的门一旁的开关，而电子锁的密码是要将五块电路板拼成一条通畅的电路。

Stage 7-2

同上小关同样要秘密行动。情节后打开房门离开，按照指示前进，注意避开沿途的警报激光（用主视角比较容易通过）。将标有Ａ、Ｂ字母的两个房间内的控制器打开后进入两个房间中间的闸门，将Ａ、Ｂ控制器的总制御开关打开，千万不要此时去打开Ｃ、Ｄ控制器的总制御开关。从Ａ、Ｂ房间外的走廊的另一个门进入，利用蜘蛛索爬到警报激光网中的书柜上再去门口的小空地开门。之后去Ｃ房间内启动控制器，但是Ｄ控制室的门有电子锁，需要钥匙卡才能打开。避开随后到来的机械警卫将Ｄ房间门前的工作人员收拾掉后得到钥匙卡。开启Ｄ房间内的控制器后原路返回去打开Ｃ、Ｄ控制器的总制御开关。



Stage 7-3

对机械人（军团……）的BOSS战，首先要破坏场地内全部的能源系统，就是那些呆在那里不断发光转圈的机器，全部破坏后屏幕的右上方会出现BOSS的ＨＰ，之后向BOSS的脖子的位置攻击，而对于敌人则完全可以不予理睬，另外就是要注意补充ＨＰ。

Stage 7-4

游戏开始时警报已经响起，不用秘密行动了，全力脱出吧。首先将最高层走廊两侧房间内的防卫系统关闭，之后从两个带电网的门中的一个离开（另一个是补给品），只要沿着从门中输出的电缆寻找就能发现关闭电网的开关。最后从最初潜入的那个通风管道脱出大厦。

Stage 8-1

紧随“绿妖精”移动，屏幕上方的横槽是与他的距离，由于他的移动路线是固定的，只要多打几次记熟他的移动路线后抄近道就好过多了。

Stage 8-2

先将玛丽救到安全地点，之后就要与“绿妖精”展开最后的战斗了，战斗的方法基本上与上次没有太大区别。





◆明人语：《SPIDER MAN》这款游戏从整体而言给人的感觉还是不错的，难度适中，而且故事方面也基本忠于原著，不过就是有大量的新剧情而已，无奈明人的英语水平实在是低到了谷底，大部分的对话、剧情都是有看没有懂……不过好像也没有人规定“不懂英语就不许打《蜘蛛人》”～

撰写/铁杆合作组　星川明人







龙珠Z DRAGON BALL Z

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2003.2.13	
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

星尘大海:由日美合作的《龙珠Z》已经在欧美和日本上市,相信广大卡通迷和游戏迷们已经在第一时间入手该作了吧。笔者认为这是近几年来推出的最像样的龙珠系列最新作,画面当然地随着PS2的高机能而全面POWER UP,而且完全忠实原著的剧情让FANS感动,本期编辑部最受瞩目的游戏大概就是这款了吧。最后来点一分为二对世界观的批评——游戏的剧情模式太短,迷你游戏有些少,一些经典剧情被简略了,这些都让笔者着实遗憾,不过想想这也应该是BANDAI的商业阴谋吧,作为一款格斗游戏也算是不错的了。



操作系统

十字键	控制角色的前后左右移动
△键	脚（K）
□键	拳（P）
×键	防御（G）
○键	能量波（E）
R1	P+K（重击）
R2	P+G（投摔）
↓或↑+×键	右或左回避
→→	疾冲
←←	疾退
按住×键+←←	蓄气



必杀技和超必杀技的获得

在故事模式中不断战斗就会在每个战斗结束后得到变化胶囊，每个变化胶囊都代表了一位人物的新招式，而在天下第一武道会取得前两名还可用获得的奖金购买，在战斗中符合发动条件后该胶囊会以发光提示，此时可发出对应必杀技或超必杀技。要注意的是只有在除了剧情模式外的各模式中，才能自由地给角色装备各种招式，所以个人认为作为一款格斗游戏在平衡性上一定会受其影响。

剧情模式(STORY)的精要攻略

第一次进行剧情模式的战斗时只可用悟空悟饭和短笛等人，完成第一遍战斗后再进入该模式可以进行带NEW的战斗选择，这样就可进入其余角色的战斗，沙鲁小林合体真是极其搞笑啊。注意：剧情模式的完成度关系着一些人物招式的习得。

一 赛亚人篇

MYSTERIOUS ALIEN ATTACK

故事从悟空在武道会上击败短笛后开始，这天悟空和儿子悟饭来到龟仙人的小岛上和朋友们见面，这时从天而降的赛亚人一悟空的哥哥一拉蒂兹出现，并挟持了悟饭，为了救出儿子，与拉蒂兹的战斗开始……



在战胜拉蒂兹后由于悟空的仁慈让拉蒂兹反扑，在悟饭潜能发动的帮助下悟空抱住了拉蒂兹，这时短笛也发动了威力极大的超杀——“魔贯光杀炮”，进入迷你游戏，玩家要不停晃动手柄小遥杆以保证将拉蒂兹固定在魔贯光杀炮范围内。

★获胜所得奖励：在剧情模式以外的模式中可用拉蒂兹。

GOKU'S QUIET FYRY

外太空来的赛亚人贝吉塔和那巴开始入侵地球，龙珠战士们纷纷战败，悟空愤怒了，为了给死去的朋友们报仇，开始对强大的敌人发起挑战，迎战他的就是赛亚人那巴。

★获胜所得奖励：在剧情模式以外的模式中可使用那巴。

解决那巴后，赛亚人王子贝吉塔出阵，两个赛亚人战士的第一次交锋。

★获胜所得奖励：悟空习得两倍界王拳。

SHOW GOHAN'S TRUE POWER

打败贝吉塔后他却不服，并制造了一个人工月球将自己变成大猩猩，在弥次郎兵卫的偷袭下将贝吉塔打回原形，由于悟空等



人都已重伤，只有等孙悟饭上场了。

★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用贝吉塔。

完成该篇一次后可出现的关卡

A MUTURLLY READY FOE

进入短笛的战斗分支，由短笛对拉蒂兹。

★获胜所得奖励：学会短笛的必杀技—“INSTANT KILLQUICK”。

同样是用短笛的“魔贯光杀炮”对付拉蒂兹，这次是站在短笛的角度，玩家要在限定的时间内不断地转动PS2小遥杆，令短笛蓄满三条气槽放出“魔贯光杀炮”。

SAIYAN ATTACK



在那巴和贝吉塔的进攻下，由于孙悟空还未赶到，只有靠短笛等人应战，这时那巴放出了种植人发起攻击，短笛这时要消灭掉七个种植人才可获胜。

★获胜所得奖励：学会短笛的必杀技—“DEMON ROUNDHOUSE”

那巴终于出手，由于同伴一一被击倒，只有短笛和悟饭还可以战斗了……

★获胜所得奖励：学会短笛的必杀技—“FIERCE RANMA”。

VEGETA, SAIYAN PRINCE

诡异的剧情，贝吉塔打败了悟空等人成为了宇宙的霸主和超级赛亚人。

★获胜所得奖励：学会贝吉塔的必杀技“GALICK CANNON”。

二 那美克星篇

LET'S GO TO NAMEK

为了要让地球的龙珠复活，悟饭和小林等人要去那美克星，而悟空为了等仙豆要稍后出发，在去那美克星的路上，孙悟空开始了他的特训。首先就是学会防御和反弹能量波，在能量波接近时按防御反弹，成功15次完成，相信格斗高手是毫无问题的了，龙二，罗丝，雅典娜……



★获胜所得奖励：学会孙悟空的“五倍界王拳”。

反弹训练后接着是“对抗”训练，即在对方用出重击时，我方也用重击，进入对抗状态，这时要不断按拳、脚键，或晃动小遥杆以得到对抗的胜利。

★获胜所得奖励：学会孙悟空的“十倍界王拳”。

在对抗训练后接下来的是实战训练，孙悟空要



在三分之一血条状态下战胜训练用贝吉塔，要非常小心应战。

★获胜所得奖励：仙豆。

GOKU'S ARRIVAL

悟空到达那美克星后的第一战，对手是基纽特种部队的利库姆。

★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用利库姆。

悟空轻松解决了利库姆，令大家十分惊讶，基纽特种部队的队长决定亲自出马了。

★获胜所得奖励：学会孙悟空的超级脚连踢。

虽然悟空获胜了，但基纽突然攻击自己，并用人体转换大法？将自己与孙悟空的身体互换，这样一场对自己身体的战斗开始了。

★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用基纽。

GOKU'S REVIVAL

成功夺回身体后受了重创的悟空用弗利萨的飞船内的仪器进行治疗，而众人的阻挡对弗利萨毫无作用，关键时刻孙悟空终于出场对战弗利萨了。

★获胜所得奖励：学会孙悟空的“元气弹”。

THE LEGENDARY SUPER SAIYAN

最后悟空终于用元气弹将弗利萨打倒，不过弗利萨仍然生存，并杀死了小林，悟空终于达到了最大的愤怒，变成了强大的超级赛亚人。

★获胜所得奖励：孙悟空可在战斗中变为超级赛亚人。

A QUIET BUT FIERCE BATTLE

虽然再一次打倒弗利萨，可是他还是不服，于是悟空让他将力量提升到了100%，最后的那美克星对决开始了。

★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用弗利萨。

完成该篇一次后可出现的关卡

VEGETA'S ATTACK

贝吉塔的那美克星上的战斗，可看到赛亚人王子的实力。

★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用赛博。

THE ROAD TO SUPER SAIYAN

大家可以看到贝吉塔为了成为超级赛亚人所做的努力，看来孙悟空比他运气啊。

★获胜所得奖励：学会贝吉塔的必杀技“FINAL BASH”。

FRIEZA? OR VEGETA?

贝吉塔和弗利萨进行的死斗，贝吉塔还是功亏一篑。

★获胜所得奖励：所有人学会“赛亚人之血”。

RAGING FRIEZA

汗！诡异，用弗利萨击倒一干阻止他寻找龙珠的敌人，最后实现了邪恶的愿望成为了宇宙的霸者，拥有了永恒的生命。首先对战的是孙悟饭。

★获胜所得奖励：学会弗利萨的必杀技“DEATH BEAM”，在击倒悟饭后对决悟饭的启蒙老师新短笛。

★获胜所得奖励：学会弗利萨的必杀技“EVIL DANCE”。

这次是面对赛亚人王子贝吉塔的挑战了。

★获胜所得奖励：学会弗利萨的“FINAL FORM”。

最后面对已经变身为超级赛亚人的孙悟空，较艰难的战斗啊。

★获胜所得奖励：学会弗利萨的“100% FINAL FORM”。



三 人造人篇

A NEW THREAT

经历了那美克星死斗的龙珠战士们从来自未来的特兰克斯口中得知三年后会有战斗力极强的邪恶人造人出现，于是各人的备战开始，三年后果然发生了人造人的入侵事件，而悟空却在与人造人19号对战的关键时刻心脏病发作倒下了……



注意：与19号的对战中悟空的血条会不断减少，尽全力在短时间击倒对方吧。
★获胜所得奖励：学会“VIRAL HEART DISEASE”。

A WICKED OMEN

从未来传送到现在的沙鲁在市镇上不断地吸收人类的能量，短笛发现了沙鲁的踪迹后开始阻止它。
★获胜所得奖励：短笛学会“与神仙的合体”。

SNEAKY CELL

虽然击败了沙鲁却让它跑了，在大家四处寻找



的时候，人造人16、17、18 号到访了龟仙人岛，他们来寻找孙悟空，而短笛哪肯轻易说出，恶战在所难免。
★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用17号。

CELL'S GAME BEGINS

在短笛和17号的死斗时沙鲁悄悄接近并吸收了17、18号成为了完美形态，并宣布沙鲁游戏开始，十天后众人来到，第一个挑战者正是孙悟空。
★获胜所得奖励：学会孙悟空的“瞬间转移冲击波”。

A WORRIOR BEYOND GOHU

在与沙鲁的对战中，悟空自动下台，并将悟饭推上擂台，因为他相信悟饭会成为超越他的战士。
★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用少年孙悟饭。

GOHAN EXPLODES

悟饭的实力果然很强，压倒性的战胜沙鲁后，仁慈的悟饭放过了沙鲁，可是邪恶的沙鲁放出了一堆小沙鲁向众人进攻，悟饭要在血条不可回复的状态下消灭七个小沙鲁，战斗比较艰苦。
★获胜所得奖励：孙悟饭可变成超级赛亚人的第二种形态。

沙鲁的顽固和邪恶激怒了孙悟饭，于是决定尽全力与沙鲁一战。
★获胜所得奖励：可得到“MIXED BLOOD POWER”。

THE FINAL BATTLE

最后沙鲁还是战败了，于是只有无赖地用出了自爆这一招，孙悟空决定用瞬间移动的方式带走沙鲁保护地球，他牺牲了自己………和界王。不过战斗还未完结，就在战士们松了一口气时，沙鲁居然又出现了，原来它有极强的再生能力，在自爆时脑中留下的一块肉也可以再生，最后一战展开。
★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用沙鲁。



完成该篇一次后可出现的关卡

SUPER SAIYAN VEGETA

回到赛亚人王子成长的故事上来，用贝吉塔对19号人造人。
★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用19号人造人。

用贝吉塔对18号人造人，注意18号十分敏捷的身手。

VEGETA'S CONFIDENCE

贝吉塔对沙鲁的第一形态，由于贝吉塔已变身，较易的战斗。
★获胜所得奖励：贝吉塔可变身成为超级赛亚人。

PERFECT FORM CELL COMPLETE

对付沙鲁的第二形态，难度较大。



★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用特兰克斯。

AIM FOR PERFECT FORM

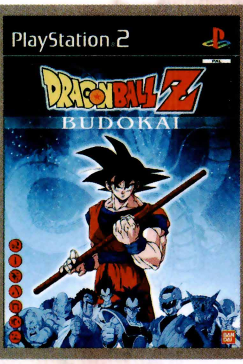
再汗！诡异！用沙鲁对16号人造人，虽然沙鲁有很高的攻防，不过还是不要对16号超强的攻击力掉以轻心。
★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用16号。

接下来要对付小林了，小林的进攻非常快，而且由于个体太小很难集中，是个劲敌。要小心应付了。
★获胜所得奖励：沙鲁学会“SECOND FORM”。

最后是沙鲁对乐平的一战，哈哈，大家没想到剧情模式的最后一战是这样的吧，要非常小心乐平的超必杀“狼牙风风拳”哦。
★获胜所得奖励：在剧情模式以外的其他模式中可用乐平。

最后，衷心说出笔者的心里话：BAIDAN真是一个会捞钱的厂商，各位玩家等着布欧篇的龙珠格斗登场吧！

游戏的极秘资料



隐藏人物——各位注意了，官方给出的游戏人物共23人，但就算大家完成了所有的剧情模式也还是才21人，那么在游戏包装上的蒙面赛亚超人和伟大的格斗之神撒旦是如何现身的呢？下面就是这两位战士的出现方法。

1.首先在天下第一武道会NOVICE中取得冠军，而后在“EDIT SKILLS”模式中购买天下第一武道会的ADEPT模式，在该模式取胜后可得到隐藏人物“撒旦”。

2.在“EDIT SKILLS”模式中购入ADVANCED模式，获得冠军可取得隐藏人物“蒙面赛亚超人”。

隐藏服装——在天下第一武道会和对战模式中按□、○或×选人会有不同的服装出现，有人有三种，有人有两种。

隐藏模式——在取得格斗之神撒旦后可在“EDIT SKILL”模式中购买“LEGEND OF SATAN”，这样可出现“撒旦传说”模式，玩家要完成的任务是用撒旦将“沙鲁游戏”中所有的在场人物全部击败，而对付每个人都会有不同的十分苛刻的限制条件，在完成该模式后可得到官方给出的密码和网址，大家可以和全世界的玩家一起比比排名，有兴趣为国争光者可以一试。

北京信宏威达游戏集团

招聘网络技术员两名：要求大专以上学历，能独立制作、维护、网站，精通游戏，待遇从优。

专业邮购　　特价大酬宾



GBA 450元 | PS2完美直读 1650元 | XBOX完美直读 1880元 | PSONE 480元 | NGC 1400元 | MP3/CD/VCD/随身听 399元 | 新款GBA SP 790元



GBC彩机 350元 | GBA128M烧录器+卡 360元 | GBA电视接收器 230元 | 头戴液晶显示器 890元 | 美版DC 620元 | GBA摄像头 330元 | 便携液晶电视 380元



CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB游戏。免邮费！同类产品国际市场售6000元以上。

信宏威达集团独家代理价 **690/套**



功能简介

1. 数码照相机功能——47万像素，可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模似器功能——自带模似器，电脑下载
6. 无线收发E-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中英日三种字体识别
9. 连接手机发送自拍照片——支持彩信业务
10. WindowsMe系统——具备电脑所有的功能
11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 电视功能——内置接收器，接收电视信号
13. 卡拉OK功能——合成录音播放
14. 数码摄像机功能——最长可摄录40分钟
15. 电影功能——兼容MP4，MPG格式电影

其它

规格：10×6×2cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。诚招各地经销商，批发专线：13051007188

全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。

可选配件：16M/32M/64M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)290/390/490元电脑读卡器160元随机购买配件免邮费！

特价套餐

A：PS2套	39001主机+完美直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1850元
B：GBA套	日版主机+充电器+包+GBA卡任选两盘	500元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+8M记忆卡+游戏	850元
D：SS套	全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	370元

套餐邮费40元单机30元GBA及配件20元

DC－MP4解压卡 99　DC中文上网器 190

PS2原装记忆卡 118　PS2处理原振手柄 58

特价3D立体电子眼镜100元免邮费

GBA中文酷卡		GBA新卡上市				GBA经典之作			
口袋妖怪（红/蓝宝石）	80	音速小子2	75	GTA	59	洛克人EXE2	58	龙战士2	58
大战略2（中，SLG）	90	SEGA拉力	55	大战略2	59	坏玛利	58	J联盟足球	58
哈里波特与密室（中）	70	风之克罗亚3	99	真人快打	58	Q版赛车	58	风之克罗亚	58
游戏王6（中,128M）	125	电梯大作战（今与昔）	65	街霸2	55	胜利11人足球	58	魔法假期	58
幽灵陷阱(中，AVG,128M)	70	洛克人EXE3	99	超级玛莉2	65	冲击世界杯	58	索尼克	58
魔法假期（中）	85	实况足球2	49	快打旋风	42	超级玛莉奥	42	雷龙战记1X2	58
恶魔城—白夜协奏曲（中）	65	沉默阻击手	64	蝎子王	67	七龙珠	58	恶魔城轮回(中)	62
牧场物语（中）	85	J联盟创造球会A	66	寂静岭	69	中央大陆之战	65	纯情房东俏房客	65
黄金太阳（中）	75	怪物农场2	75	风之克罗亚2	53	实况足球WE	60	正邪之战	65
皇家骑十团（中）	75	游戏王7(128M)	123	超级玛丽3	57	黄金太阳	58	皇家骑士团	58
机器人大战A（中）	65	机器人大战GX(128M)	68	F—14战斗机	58	勇敢炸弹人	68	心跳回忆	70
魔界村R（中）	65	幻想传说奇异迷宫2	75	蜘蛛人电影版	58	机器人大战A	58	拳皇advance	58
寂静岭（中）	85	机器人大战R(128M)	63	一家之鼠	65	V 拉力3	45	头文字D	58
三国志（中）	63	武士成长—樱国冒险	70	黄金太阳2	108	游戏王6	98	哈里·波特	60
光明之魂（中，RPG）	65	鬼眼狂刀（百岱射击大作）	70	口袋梦幻	65	恶魔城	52	迪斯尼足球	65
航空管制官（中，SLG）	70	真—魂斗罗	65	GT赛车	58	拿破仑	58	铁拳	57

交换、收购　北京信宏威达游戏中古货商城　您能想到的我们应有尽有

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏） 1300元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡） 1550元
DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏） 450元　PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 350/420/360元
GBA（送卡） 370元　NGC（手柄、电源）990元　3DO（双手柄、游戏） 320元　SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）300元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/140/110/250/300　WSC/WSS神奇天鹅（均送卡） 370/220
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏） 880/430元 /320元　DC / PS / SS拆件机 80元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 300元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 330元
PSone 便携液晶屏 300元　PC原装罗技方向盘 280元　PS2/PS双人震动大摇杆 150元　SONY原装CD(线控耳机) 280元

汇款地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达　邮编：100077　咨询电话：010-87251022/66/88

火星电玩 marsgame.com

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码:028-83361193
中国火星游戏网www.marsgame.com即将全新改版，敬请关注(新闻、邮购、时时更新)
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉．质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱　肖忠发(收)　邮编：610051
门市部地址：成都市新世纪电脑城4楼D5—D6　电话:028—85230945
邮购查询热线:028—83414399
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

邮购会员卡——更多实惠等你拿！

- 一次购物满190元可免费获赠精美会员卡
- 购买会员卡70元/张，有效期1年
- 欲知详情，请到网站查询或电话咨询

快发MAIL 极速的产品 极速的沟通

邮购及售后服务邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
批发业务邮箱：pifa@marsgame.com
市场部：market@marsgame.com

各种游戏机配件，邮费10元/次

编号	名称	价格	编号	名称	价格	编号	名称	价格
ZP-0001	PS光头	230	ZP-0031	PS2遥控器	28	ZP-0061	DC原记忆卡	98
ZP-0002	PS记忆卡1M	8	ZP-0032	PS2中摇杆	58	ZP-0062	DC组记忆卡	36
ZP-0003	PS记忆卡2M	16	ZP-0033	PS2 DVD分量线	15	ZP-0063	DC组振动器	18
ZP-0004	PS记忆卡4M	28	ZP-0034	PS2 AV线	10	ZP-0064	DC键盘	68
ZP-0005	PS组手柄	8	ZP-0035	PS2 S端子线	10	ZP-0065	DC中摇杆	68
ZP-0006	PS原手柄	18	ZP-0036	PS2小电源	28	ZP-0066	DC枪	58
ZP-0007	PS原振手柄	42	ZP-0037	PS2大电源	45	ZP-0067	DC电源	15
ZP-0008	PS组振手柄	18	ZP-0038	PS2包	38	ZP-0068	DC包	35
ZP-0009	PS透明手柄	12	ZP-0039	PS2金手指	88	ZP-0069	DC VGA	68
ZP-0010	PS飞行摇杆	68	ZP-0040	PS2枪	98	ZP-0070	SS记忆卡	68
ZP-0011	PS中摇杆	68	ZP-0041	PS2对打线	18	ZP-0071	SS加速卡	68
ZP-0012	PS金手指	25	ZP-0042	PS2手提箱	98	ZP-0072	SS组手柄	15
ZP-0013	PS制转	18	ZP-0043	PS2 AV分配器	58	ZP-0073	SS制转	28
ZP-0014	PS枪	58	ZP-0044	XBOX DVD分量线	15	ZP-0074	SF手柄	15
ZP-0015	PS手提箱	98	ZP-0045	XBOX AV线	12	ZP-0075	GBA套充	28
ZP-0016	PS显示器	620	ZP-0046	XBOX S端子线	12	ZP-0076	GBA放大镜	10
ZP-0017	PS电影卡	168	ZP-0047	XBOX转换器	58	ZP-0077	GBA灯	15
ZP-0018	PS包	38	ZP-0048	XBOX原手柄	280	ZP-0078	GBA包	15
ZP-0019	PS S端子线	8	ZP-0049	XBOX遥控器	320	ZP-0079	GBA保护外壳	10
ZP-0020	PS AV端子线	8	ZP-0050	XBOX方向盘	178	ZP-0080	GBA主机壳	48
ZP-0021	PS电源	15	ZP-0051	XBOX VGA	228	ZP-0081	GBA组合件	8
ZP-0022	PS手柄分叉	48	ZP-0052	NGC DVD分量线	15	ZP-0082	GBA对打线	8
ZP-0023	PS方向盘	118	ZP-0053	NGC S端子线	12	ZP-0083	GBA保护镜面	8
ZP-0024	PSAV分配器	15	ZP-0054	NGC转换器	38	ZP-0084	GBA金手指	148
ZP-0025	PS2记忆卡	128	ZP-0055	NGC组手柄	48	ZP-0085	GBA握杆	18
ZP-0026	PS2支架	12	ZP-0056	NGC记忆卡	105	ZP-0086	GBA皮套	5
ZP-0027	PS2光头	280	ZP-0057	NGC VGA	228	ZP-0087	GBA耳机	8
ZP-0028	PS2手柄分叉	48	ZP-0058	NGC无线手柄	380	ZP-0088	GBA电池盖	8
ZP-0029	PS2原装手柄	150	ZP-0059	DC光头	98	ZP-0089	GBC电源	8
ZP-0030	PS2 VGA	248	ZP-0060	Dc组手柄	36	ZP-0090	GBC放大镜	8

PSII、XBOX、GBA、NGC游戏软件 品种齐全，最新节目与日本同步

游戏软件齐全 土星/PS/DC

二手产品专卖区

- PS（九成新） 价格：330 邮费：30
- PSII（九成新） 价格：1XXX 邮费：50
- GAME BOY ADVANCE GBA（九成新） 价格：450 邮费：30

www.marsgame.com

全力打造国内知名
游戏+动漫+数码网站
火星电玩—你我共同的家园！

日本卡通DVD全面降价

9元/张（持会员卡8元/张）

半年降价第一波　关注网站优惠多

D001 星辰细雨 1CD
D002 梦幻妖子 3CD
D003 暗黑天堂 1CD
D005-2 灌篮高手电影版 2CD
D010-1 乔乔昌险 2CD
D014-2 G高达TV版 5CD
D014-3 W高达TV版 10CD
D014-7 Z高达TV版 6CD
D014-9 X高达TV版 5CD
D014-11高达马沙反击战 1CD
D014-30地球光.月光碟 2CD
D017-3 不思议游戏OVA 2CD
D025 饿狼传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D030 大运动会 2CD
D035 天空之城 1CD
D037-2 怪医秦博士OVA版 1CD
D058-5 樱花大战活动写真集 1CD
D076-1 真.孔雀王 1CD
D079-5 天地无用之遥远的思念 1CD
D082-2 超时空要塞加强版 2CD
D082-4 超时空要塞(太空堡垒) 3CD
D082-8 超时空要塞OVA版 1CD
D089-6 龙珠地球保卫战 1CD
D093 龙猫 1CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D111-4 秀逗魔道士TV版 II 3CD
D118-1 新世纪福音战士TV版 3CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 2CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-2 罗德岛战记(英雄骑士) 3CD
D134 宫崎峻全集 6CD
D148-2 攻克机动队剧场版 1CD
D158-2 北豆神拳TV版(卷一) 7CD
D158-2 北豆神拳TV版(卷二) 7CD
D160 强殖装甲 II 2CD
D195-1 魔法骑士TV版 6CD
D209-1 吸血姬美夕剧场版 1CD
D209-2 吸血姬美夕TV 3CD
D225-2 宇宙骑士 II 1CD
D246-1 纯情房东俏房客TV版 3CD
D500-1 圣斗士剧场版全集 3CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
D500-5 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
D500-10冥王计划 1CD
D505-2 金天一OVA版 1CD
D505-6 金田一杀之深海 1CD
D507-1 日本动画歌集 I 1CD
D507-2 日本动画歌集 II 1CD
D507-3 日本动画歌集III 1CD
D507-4 日本动画歌集IV 1CD
D507-4 日本动画歌集 V 1CD
D513 魔法少年 1CD
D525 听到涛声 1CD
D526-5 太空战士10CG 2CD
D527 青之六号 1CD
D537 饿沙罗鬼 4CD
D548-2 魔术师奥芬 II 3CD
D552-1 海贼王发条岛冒险 1CD
D553 魔装机神 3CD
D558-4 街头霸王ZERO 1CD
D559-1 安达充大学篇 1CD
D567 快乐蒸气团 1CD
D572-1 地狱老师之神眉 1CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-92 柯南贝克街亡灵 1CD
D584-2 机动战舰OVA版 1CD
D593 GTO(麻辣教师)TV版 25CD
D605 枪神 6CD
D619-1 逮捕令剧场版 1CD
D626-1 白色猎人TV版 3CD
D628 大友克洋记忆 1CD
D639 封神演义 3CD
D647 午夜之眼 1CD
D651 神秘世界 3CD
D653 女恶魔人 3CD
D648-1 赏金猎人TV版 2CD
D648-2 天国之门 1CD
D649 星方武侠TV版 3CD
D656-2 守护月天OVA版 2CD
D661-1 高智能方程式赛车 4CD
D661-2 新世纪GPXTV版 4CD
D663-1 最游记TV版(卷一) 3CD
D663-1 最游记TV版(卷二) 3CD
D663-2 最游记剧场版 1CD
D665 超神姬 1CD
D674-1 魔卡少女樱第一部 8CD
D674-2 魔卡少女樱剧场版(一) 1CD
D674-4 魔卡少女樱剧场版(二) 1CD
D678-1 流星花园剧场版 1CD
D679 老人与Z 1CD
D680-1 机动警察 2CD
D680-2 机动警察OVA版 2CD
D688 霸王大系之龙骑士 1CD
D690-2 万有引力TV版 2CD
D711-1 天空艾斯嘉科尼TV版 3CD
D711-2 天空艾斯嘉科尼剧场版 1CD
D720 天使禁猎区 1CD
D724 爆笑吸血鬼 1CD
D728 魔神BTO 2CD
D731 女神候补生 2CD
D735 安琪莉可 1CD
D741 飞天红猪侠 2CD
D773 苍之流星 3CD
D787 银装骑攻队 3CD
D796 恋爱白皮书 4CD
D806-1 游戏王TV版 3CD
D806-3 游戏王特别版 1CD
D809 美少女刑事 1CD
D810-1 变形金刚电影版 1CD
D810-4 变形金刚TV版 5CD
D811 月影兰 2CD
D814 暗之末衣 3CD
D821 人狼 1CD
D834-1 叮当猫电影版 2CD
D836 人造人间 1CD
D851-1 猎人TV版(卷四) 1CD
D862 机动天使 3CD
D864 咸蛋超人 1CD
D873 小魔女 1CD
D874 星之海洋 3CD
D877 黑街二人组 2CD
D889 妹妹公主 1CD
D904 新白雪姬传说 2CD
D910 血 1CD
D916 幻影天使 4CD
D922 棋魂 1CD
D923 通灵王 1CD
D926 无限的未知 1CD
D930 千与千寻 2CD
D934-1 网球王子TV版 1CD
D936 大都会 1CD
D942 电击作战 2CD
D954 新吸血鬼猎人 2CD
D958 名侦探福尔摩斯 3CD
D984 果酱少年1 1CD
D984 果酱少年2.3 6CD

MD新品区

邮费：30元/台

型号	价格
SONY R900	1380
SONY R910	1830
SONY R700	1270
SONY R909	1760
SONY N10	2400
SONY N1	2170
SONY E707	1300
SONY E505	1080
SONY E10	1960
SONY N707	1650
SONY N505	1510
松下 ST880	1370
松下 ST700	1160
松下 MT77	1830
松下 MT78	930
松下 MT180	950
松下 MT770	1970
松下 ST56	1280
松下 MJ51	1230
松下 MT191	1060
松下 R221	1580

更多更炫的CD机、MD机及配件请上网查询

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。特价：3.8元/片，会员价3元/片，继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变。**以下目录均为VCD节目，DVD及CD节目请上网或电话咨询。**

我爱高达!

014-1 高达W-尽华尔兹2CD
014-2 G高达17CD
014-3 W高达17CD
014-4 高达08MS小队6CD
014-5 高达00803CD
014-6 高达00836CD
014-7 Z高达17CD
014-8 ZZ高达16CD
014-9 X高达17CD
014-10 高达F912CD
014-11 高达逆袭夏亚2CD
014-13 高达079TV16CD
014-14 MS08小队(完结篇)1CD
014-15 倒A高达25CD
014-16 SD高达G世1CD
014-17 V高达17CD
014-18 MS08小队米兰传说1CD
014-19 蓝色高达1CD
014-20 高达0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记1CD
014-22 高达MTV1CD
014-23 兰色高达14CD
014-24 高达W战争回忆录4CD
014-25 G高达（剧场版）2CD
014-26 W高达杀人课2CD
014-27 ZZ高达（剧场版）2CD
014-28 X高达（剧场版）2CD
014-29 0079（剧场版）2CD
014-30 倒A高达（OVA）6CD
014-31 S高达4CD

559-1 棒球英豪一大学物语2CD
559-2 棒球英豪一最后冠军3CD
559-3 棒球英豪（TV）50CD
559-4 安达充H2外传21CD
559-5 风之速2CD
562-1 福星小子圣水奇缘2CD
562-2 福星小子爱星之恋2CD
562-3 福星小子情侣乐天2CD
562-4 福星小子求你说声我爱你2CD
562-5 福星小子鬼姬传说2CD
562-6 福星小子绮丽人之梦2CD
562-7 福星小子特别版1CD
562-8 福星小子阿渚的未婚夫1CD

960-1 银河天使队7CD
960-2 银可天使II 3CD
961 青出于蓝胜于蓝11CD
962-1 拜托了老师12CD
962-2 拜托了老师（OVA）1CD

123-1 浪客剑心（特别篇）1CD
123-2 浪客剑心（TV）40CD
123-3 浪客剑心天空镇魂歌2CD
123-4 浪客剑心追忆篇4CD
123-5 浪客剑心未放映之迷藏1CD
123-6 浪客剑心逆刃刀2CD
123-7 浪客剑心明治剑客浪漫谭1CD
123-8 浪客剑心珍藏版3CD
123-9 浪客剑心人气排行榜1CD
123-10 浪客剑心四乃森仓紫1CD
123-11 浪客剑心濑田宗次郎1CD
123-12 浪客剑心相乐左之助1CD
123-13 浪客剑心剑技大全1CD
123-14 浪客剑心名胜全集1CD
123-15 浪客剑心星霜篇2CD

162-1 宠物小精灵（TV）26CD
162-2 宠物小精灵逆袭2CD
162-3 宠物小精灵爆诞2CD
162-4 宠物小精灵皮卡丘的寒假1CD
162-5 宠物小精灵体育对抗赛1CD
162-6 宠物小精灵皮卡与皮卡丘1CD
162-7 宠物小精灵结晶塔2CD
162-8 宠物小精灵口袋宠物小精灵（剧场版）1CD
162-9 宠物小精灵皮卡丘探险队1CD
162-10 宠物小精灵皮丘圣诞节1CD

500-1 圣斗士真红少年1CD
500-2 圣斗士最终战士1CD
500-3 圣斗士黄金苹果1CD
500-4 圣斗士海皇篇5CD
500-5 圣斗士黄金十二宫（TV）25CD
500-7 圣斗士北欧篇9CD
500-8 圣斗士神与神激战1CD
500-9 圣斗士冥王篇3CD

082-1 超一可有记得爱2CD
082-2 超时空要塞（加强版）4CD
082-3 超时空要塞II 3CD
082-4 超时空要塞(TV)12CD
082-7 超时空要塞歌集1CD
082-9 超时空要塞D7（OVA）4CD
082-10 超时空7（第一部）13CD
082-11 超时空要塞7(第二部)11CD
082-12 超时空要塞爱丽斯2CD
005-1 男儿当入樽（珍藏版）2CD
005-2 男儿当入樽4CD
005-3 男儿当入樽（TV）35CD
069-1 X战记2CD
069-2 X战记（TV）21CD

507-1 卡通MTV精选 I 1CD
507-2 卡通MTV精选 II 1CD
507-3 卡通MTV精选IV 1CD
507-4 卡通MTV精选 V 2CD
563-1 绝爱1CD
563-2 绝爱（OVA）3CD
680-1 机动警察（剧）2CD
680-2 机动警察(电)2CD
680-3 机动警察（OVA）4CD
680-4 新机动警察(OVA)8CD

573-1 柯南两人杀人事件2CD
573-2 柯南引爆摩天楼2CD
573-3 柯南黑暗组织女子2CD
573-4 柯南14番目2CD
573-5 柯南(TV)14CD
573-6 柯南世纪末魔术师2CD
573-7 柯南青山岗昌短篇缉1CD
573-8 柯南意味深长的音乐盒2CD
573-9 柯南阿兰的初步推理1CD
573-10 柯南八代10CD
573-11 柯南毛利小五郎2CD
573-12 柯南第十位乘客2CD
573-13 柯南超级杀人计划2CD
573-15 柯南黑天使的翅膀2CD
573-16 柯南本万刑事之恋爱物语2CD
573-18 柯南瞳孔中的暗杀者2CD
573-17 柯南太顺利的推理1CD
573-25 柯南对怪盗基德（工藤一新）2CD
573-26 柯南2001最新TV版10CD
573-27 柯南通向天国的倒计时2CD
573-28 柯南特别版一人鱼失踪记1CD
573-29 柯南暗黑组织之杀机2CD
573-30 柯南二十年后的杀机2CD
573-31 柯南月与星与太阳的故事1CD
573-32 柯南流水亭流出的杀意1CD
573-33 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件1CD
573-34 柯南少年侦探团消失事件1CD
573-35 柯南名家连续惨死事件1CD
573-36 柯南暗夜公爵1CD
573-37 柯南幽灵船1CD
573-38 柯南外交官杀人事件1CD
573-39 柯南体育俱乐部杀人事件1CD
573-40 柯南插画画家杀人事件1CD
573-41 柯南行动电话杀人事件1CD
573-42 柯南荷姆斯弗利克杀人事件1CD
573-43 柯南滑雪别墅阴影事件1CD
573-44 柯南雾天狗传说发生事件1CD
573-45 柯南歌南当红艺人杀人事件1CD
573-46 柯南维纳斯之吻1CD
573-47 柯南鸟取屋之怪解决篇1CD
573-48 柯南暗夜死角1CD
573-49 柯南死亡的復活1CD
573-50 柯南宝刀争夺战1CD
573-51 柯南性命交关的复活4CD
573-52 柯南被杀了四次的男人1CD
573-53 柯南没消失的证据2CD
573-55 柯南神秘乘客2CD
573-56 柯南公寓坠楼事件1CD
573-57 柯南英语老师VS西部名侦察2CD
573-58 柯南黑暗组织再会3CD
573-59 柯南十六人的怀疑者1CD
573-60 柯南怀古饭店神秘事件1CD
573-61 柯南通往迷宫的入口1CD
573-62 柯南被封印日墓的秘密事件2CD
573-63 柯南年幼的目击者1CD
573-64 柯南流水亭的玄机2CD
573-65 柯南工藤新一MY事件发生篇1CD
573-66 柯南红鬼村火节杀人事件1CD
573-67 柯南周一晚上七点半杀人事件1CD
573-68 柯南丧失记忆的美少女事件1CD
573-69 柯南仙人掌杀人事件1CD
573-70 柯南充满谎言的委托人2CD
573-71 柯南中华街的似曾相识2CD
573-72 柯南竞技场上无差别1CD
573-73 柯南迷样信息狙击事件1CD
573-74 柯南迷失森林中的光彦1CD
573-75 柯南咖啡厅馆突然闯入事件1CD
573-76 柯南龙神山坠落事件1CD
573-77 柯南本厅之刑事恋爱物语第四部1CD
573-78 柯南木菇熊与侦探队1CD
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城1CD
573-80 柯南孤岛的公主与龙宫城1CD
573-81 柯南本厅之刑事恋爱物语四 1CD
573-82 柯南复仇的海湾1CD
573-83 柯南战斗游戏的陷阱1CD
573-84 柯南警察手册遗失事件1CD
573-85 柯南警察手册丢失事件1CD
573-86 柯南迷宫的阴暗1CD
573-87 柯南迷宫的狂热球迷1CD
573-88 柯南毛利的冒充者1CD
573-89 柯南爱与决断的破碎1CD
573-90 柯南商业繁荣的秘密1CD
573-91 柯南新干线护送事件1CD
573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵2CD
573-93 柯南爱与决心的破碎 1CD
573-94 柯面充满杀意的陶意教室1CD
573-95 柯南陷入网中的迷团1CD
573-96 柯南松江预兆连句十四番胜负1CD
573-97 柯南OK牧场的悲剧1CD
573-98 柯南屋形船震惊的钓鱼事件1CD
573-99 柯南红色杀意的夜想曲1CD
573-100 柯南法庭对决II菲对九条 1CD
573-101 柯南危险的处方笺II 1CD
573-102 柯南九个门大搜查 1CD
573-103 柯南超级汽车陷井 1CD
573-104 柯南诅咒的假面的冷笑 1CD
573-105 柯南在黑暗中传出的神秘枪声 1CD
573-106 柯南偶像们的秘密 1CD
573-107 柯南疗养森林的不在场证明 1CD
573-108 柯南酒窖密室事件 1CD

118-1 新世纪福音战（TV）13CD
118-2 新世纪福音战（剧场版）4CD
154-1 天空战记3CD
154-2 天空战记（TV）19CD

新碟推荐

311 推理之绊 2CD
312 推理美女讨伐二人组 2CD
313 绝对任务 2CD
314 钢琴少女 1CD
315 闪灵二人组 2CD
316 反乡战士 1CD
317 情感的约束 2CD
318 可可露图书馆 2CD
319 花羽联盟 2CD
320 玩戏 1CD
321 完美的恋情 5CD
322 钢铁侦探 2CD

062-1 幽游白书(剧场版)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电影版)1CD
062-4 幽游白书一大百科1CD
062-5 幽游白书一飞彩之章1CD
062-6 幽游白书一幽助之章1CD
062-7 幽游白书一黑暗武术之事1CD

188-1 银河英雄传说新战争的序曲2CD
188-2 银河英雄传说银英（TV）55CD
188-3 银河英雄传说外传星之海洋1CD
188-4 银河英雄传说外传污名2CD
188-5 银河英雄传说外传朝之梦夜之歌2CD
188-6 银河英雄传说外传白银之谷2CD
188-7 银河英雄传说外传黄金之冀1CD
188-8 银河英雄传说外传英雄传说2CD
188-9 银河英雄传说战国群雄传18CD
188-10 银河英雄传说螺旋迷宫7CD
188-11 银河英雄传说外传千亿之星千亿之光6CD
188-12银河英雄传说外传反叛者2CD

052-1 城市猎人一天才教授2CD
052-2 城市猎人一爱与连发枪2CD
052-3 城市猎人一百万美金1CD
052-4 城市猎人一海滩之战1CD
052-5 城市猎人一便衣女警2CD
052-6 99城市猎人2CD
052-7 城市猎人（OVA）5CD
058-1 樱花大战全集2CD
058-2 樱花大战（OVA）6CD
058-3 樱花大战（TV）25CD
058-4 樱花大战真人版4CD
058-5 樱花大战写真集2CD

更多VCD目录请上网或来电查询

674-1 库洛魔法使第一部14CD
674-2 库洛魔法使（剧场版）2CD
674-3 库洛魔法使第二部12CD
674-4 库洛魔法使被封印的卡片2CD
674-5 库洛魔法使延续篇7CD
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)2CD

870 永恒传说5CD
877 黑街二人组9CD
889 妹妹公主10CD
896 恋爱季节7CD
918-1 莎木电影版2CD
918-2 莎木II 4CD
922 棋魂39CD
923 通灵童子29CD
932 寄生前夜真人版2CD
935 吸血鬼猎人D2CD
936 大都会2CD
948 分身战士7CD
949 娇刀传9CD
950 高校女孩6CD

246-1 纯情房东俏房客(TV)9CD
246-2 纯情房东俏房客(剧场版)2CD
246-3 纯情房东俏房客(OVA)1CD
246-4 纯情房东俏房客景太郎2CD

111-2 秀逗魔道士（OVA）卷一2CD
111-3 秀逗魔道士（TV）第三部9CD
111-4 秀逗魔道士（TV）第二部13CD
111-5 秀逗魔道士（TV）第一部9CD
111-6 秀逗魔道士（OVA）卷二2CD
111-7 秀逗魔道士剧场版1CD
111-8 新秀逗魔道士1CD

089-1 龙珠Z之冥界超激战1CD
089-2 龙珠Z银河最强战士1CD
089-3龙珠ZOVA大全集13CD
089-4 龙珠一地球保卫战1CD
089-5 龙珠一热血热斗1CD
089-6 龙珠一神龙传说1CD

509-1 生化危机2攻略1CD
509-2 生化危机2真人版2CD
509-3 生化危机3CG1CD
509-4 生化危机3真人版2CD
509-5 生化危机2002真人版2CD

575-1 星界之纹章7CD
575-2 星界之战旗5CD
575-3 星界之断章1CD
575-4 星界之纹章（特别版）2CD
834-1 叮噹猫（太阳王传说）26CD
834-2 太阳王映画恐龙2CD
834-3 太阳王宇宙开拓史2CD
834-4 太阳王秋季特别节目2CD
834-5 太阳王翼之勇者2CD
834-6 太阳王新学期特别节目2CD

708-1 乱马1/22CD
708-2 新乱马OVA3CD
708-3 乱马1/2热斗篇(第一部)6CD
708-4 乱马(第二部)7CD
708-5 乱马(第三部)7CD
708-6 乱马(第四部)7CD
708-7 乱马(第五部)7CD
708-8 乱马(第六部)7CD
708-9 乱马(第七部)7CD
708-10 乱马(第八部)6CD

684-1 足球小将世青篇5CD
684-2 足球小将小学篇7CD
684-4 足球小将欧洲篇8CD
684-5 足球小将3CD
684-6 足球风云1CD
684-7 哨声响起1CD
684-8 哨声响起时1CD

526-1 太空战士8代CG1CD
526-2 太空战士9代CG1CD
526-3 太空战士八MTV1CD
526-4 太空战士10（电影版）2CD
526-5 太空战士10CG2CD
526-6 太空战士（TV）8CD

017-1 不可思游戏（TV）19CD
017-2 不可思议游戏(剧场版)2CD
017-3 不可思议游戏延续篇6CD
017-4 不可思议游戏永光传4CD

954 新吸血鬼猎人6CD
959 人形电脑天使心17CD
964 全金属风暴16CD
968 寻找满月12CD
201-1 拳王97 2CD
201-2 拳王98 1CD
201-3 拳王99 1CD
201-4 拳王2000 1CD
201-5 拳王新99 2CD

宫崎峻

035 天空之城2CD
074 梦幻街少女2CD
093 龙猫2CD
099 百变狸猫2CD
106 风之谷2CD
110 魔女宅急便2CD
134 宫崎峻MTV1CD
245 幽灵公主2CD
506 岁月童话2CD
525 听到涛声1CD
531 再见萤火虫2CD
741飞天红猪 2CD
762 红发少女安妮 1CD
881卡利奥斯托洛城 2CD
930-1 千与千寻2CD
930-2 千与千寻2CD
930-3 千与千寻II一猫的报恩2CD

552-1 海贼王（电影版）1CD
552-2 海贼王36CD
552-3 海贼王发条岛的冒险1CD
552-4 海贼王黄金大海盗1CD

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟 店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊

快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息

本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机

免邮费

本服务面向全国大量按市价60％－80％高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

本月特价：GBA＋GBA卡带（任选）＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元（绝不事后补款，配件少一赔十）
GBA豪华套机：GBA（日）橙、黑主机＋GBA卡带＋GBA128M刻录卡＋GBA原装金手指＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯1180元

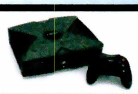


任天堂128位
NGC游戏机
价格1450元





任天堂32位手掌机
GBA金银限定版主机490元
GBA（日）橙、黑限定520元
GBASP 主机980元



微软XBOX原配制1780元
微软XOBX主机＋直读 1850元
微软XBOX主机＋原装遥控器＋直读 1950元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、30002、30004、30006、30007）＋双振动手柄＋美塞亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏 2050元



游戏主机

NGC套机：NGC主机＋双手柄＋原AV线＋电源＋变压器＋NGC4M记忆卡＋NGC原版游戏（任选）1980元
PS2 10000型（双原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋原版游戏）5880元（含特快邮费）
PS2 15000型（原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋直读）4500元（含特快邮费）
PS2 37000型黑/蓝限定版（原震手柄＋原装遥控器＋原AV线＋PS2支架＋电源线）2380元
PS2 30001/30002/30004单机配制（原震手柄＋原装遥控器＋原AV线＋PS2支架＋原装电源）1780元
PS2 30006型（原振手柄＋AV线＋电源 ）1780元　PS2 30000型（主机＋PS2原装振柄＋原AV线）1850元
DC日/美/欧A版套机（原AV线＋modem＋原装1M液晶记忆卡＋原装震动包＋原装双手柄＋原版游戏＋上网盘＋电话线＋电源）1180元/1080元/1050元单机 950元/820元/790元
DC日/美/欧B版套机（原AV线＋modem＋组装4M记忆卡＋组装震动包＋原装手柄＋VCD卡＋电源＋多款游戏）750元　单机580元
PSone原装套机（原装光头）102/103型PSone主机＋PSone原震手柄＋PSone专用金手指卡＋PSone原装电源＋原AV线＋PSone原装背包＋多款PS游戏750元/760元 102/103型单机580元/590元
PSone组装套机（组装光头）102/103型PSone主机＋双震动手柄＋原电源＋原AV线＋PSone记忆卡＋PSone专用金手指卡＋PSone原装背包＋多款游戏650元/660元　102/103型组装单机500元/510元
PS7501/9002型原装套机（PS主机＋PS原震手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏）780元
PS7901/9002组装套机（PS主机＋PS双震动手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏）580元
GBC（限定版/普版）套机（GBC＋GBC充电器＋GBC七彩腰包＋GBC夜用灯＋GB金手指＋任选100元内GB卡）590元/480元
GB超薄套机（GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡）360元
GB厚机套机（GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡）220元
WS套机（WS主机＋任选WS卡带1盘）280元　WSC套机（WSC主机＋任选WSC卡带1盘）780元　NGP套机/NGP彩机＋任选NGP卡带1盘580元



二手机

9成新PS2套机（PS2主机＋双震动手柄＋原8M记忆卡＋PS2美赛亚直读＋AV线＋PS2电源＋PS2游戏）1280元
9成新NGC套机：（NGC主机＋原装记忆卡＋原装手柄＋原装电源＋AV线＋正版生化危机）1490元
二手PS5501/7501/9002套机（PS主机＋双震动手柄＋PS电源＋AV线＋PS原装记忆卡＋PS多款游戏）9成新490元/7成新380元
二手PSone套机100/101/102/103型（PSone＋双震动手柄＋PSone电源＋AV线＋PSone原装记忆卡＋PSone多款游戏）9成新530元/7成新450元
8成新PS5501/7501/9002套机（PS主机＋双震动手柄＋PS电源＋AV线＋PS原装记忆卡＋PS多款游戏）440元
8成新DC美/日/欧版套机（DC主机＋双手柄＋DC4M记忆卡＋DC震动包＋AV线＋DC电源＋多款游戏）550元
9成新GBA套机（GBA主机＋GBA卡任选＋GBA充电器）450元　9成新GBC套机（GBC主机＋GBC充电器＋GBC卡带任选）300元
9成新GB超薄套机（GB薄机＋GB充电器＋GB合卡）150元　8成新GB厚机套机（GB厚机＋GB卡）90元
9成新NGP套机（NGP主机＋NGP原版卡）240元　9成新WS/WSC套机（WS/WSC主机＋WS/WSC卡1盘）180元/290元

游戏配件（免邮费）	PS2手柄4分插120	DC VGA60	DC MD模拟器30	FF10/FF8精装怀表95/115	FF10/FF8 ZEP打火机35	合金装备笔盒40
PS2.NGC.XBOX专用VGA 330	PS2原装40G硬盘1780	DC FC模拟器30	GBA电视接收器（带电源） 430	FF10/FF8项链＋戒指35/25	FF10/FF8烟盒35	樱大战烟盒40
PS2原装分量端子线270	PS2原装光头（拆机）480	DC GB模拟器30	GBA－EZ－FLASH256M刻录卡750	FF10/FF8夜光手表75/65	合金装备烟盒40	樱大战火机48
PS2原装8M记忆卡170	GBA－EZ－FLASH128M刻录卡490	DC SFC模拟器40	GBA原装金手指190	FF10/FF8情侣表130/120	合金装备火机48	樱大战笔盒40

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2三国无双3/限定版	420/1450	PS2ICO中文版	180/10	PS2基连的野望	180/10	PS2真三国无双2	320/10	X—BOX三国无双2	440/10
PS2三国无双2＋猛将传白金限定版	690/10	PS2封神演义2	360/10	PS2山脊5	80/10	PS2格兰蒂亚X/限定版	150/590/10	X—BOX合金装备本质	420/10
PS2开创世纪Ⅲ	50/10	PS2鬼泣	180/10	PS2实况6 加强版	450/10	PS2三国无双2猛将传	320/10	X—BOX生与死沙滩排球	450/10
PS2鬼武者	150/10	PS2幻想水浒传Ⅲ	380/10	PS2异度传说	390/10	PS2旧世界遗产	150/10	X—BOX飞龙	450/10
PS2鬼泣2	540/10	PS2VR4	90/10	PS2鬼武者2	350/10	PS2格兰蒂亚2	160/10	NGC明星大乱斗	420/10
PS2疯狂出租车	120/10	PS2生或死2加强版	150/10	PS2维罗尼卡	290/10	PS铁拳4	160/10	NGC阳光玛莉奥	420/10
PS2实况5J联盟	90/10	PS2绝体绝命都市	220/10	PS2幻想水浒传3	320/10	PS最终幻想9	320/10	NGC星球大战	420/10
PS2合金装备2资料篇	240/10	PS2飞机GO2	160/10	PS2铁拳4	320/10	X—BOX生或死Ⅲ	330/10	NGC 实况6最终版	520/10
PS2宿命传说2	430/10	PS2装甲核心2	130/10	PS2最终幻想X（国际）	320/10	X—BOX信长野望之岚世纪	430/10	NGC生化危机	420/10

品名	价格/邮费
NGC生化危机0	420/10
NGC封神演义	320/10
NGC赛尔达特典	590/10
NGC赛尔达	390/10
索尼克2(限定版)	80/10
DC莎木2（限）	290/10
DC刀魂	60/10
DC格兰蒂亚2	60/10
DC火焰圣母	90/10

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费
GBA配件全家福（15件套）	180/5	GBA盔甲	45/5	GBA洛克人ZERO	58/10
GBA充电器＋电源	35/5	GBA摇杆	10/5	GBA大战略	58/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA炸弹人	58/10
GBA专用耳机	40/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA钻地先生	58/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA蜘蛛侠	58/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA大富翁	58/10
GBA对战线（2条）	30/5	GBA玛里奥	48/10	GBA钻地先生A	58/10
GBA对战线（4条）	45/5	GBA瓦里奥	63/10	GBA鬼眼狂刀	58/10
GBA专用灯	15/5	GBA玛里奥赛车	48/10	GBA游戏王5	58/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA黄金太阳	63/10	GBA恶魔城之白夜(中文)	58/10
GBA透明皮套	15/5	GBA实况足球2	58/10	GBA口袋J联盟足球	58/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA恶魔城	48/10	GBA沙龙曼蛇	58/10
GBA七彩腰包	35/5	GBA恶魔城（中文）	63/10	GBA银河战士（中文）	58/10
GBA七彩挎包	35/5	GBA街霸ⅡX	55/10	GBA哈丽波特2	58/10

GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA新卡介绍	价格/邮费
GBA信长野望	58/10	GBA玛丽奥2	38/10	GBA街霸ZERO3	58/10	GBA口袋妖怪红·蓝（时钟版）	58/10
GBA快打旋风	38/10	GBA黄金太阳2(128M)	98/10	GBA火焰纹章	58/10	GBA指环王双塔(128M)	98/10
GBA风之少年	38/10	GBA索尼克	58/10	GBA封神演义	58/10	GBA超级忍	58/10
GBA皇家骑士团外传(中)	58/10	GBA魔法假期	58/10	GBA光明力量	58/10	GBA索尼克2	98/10
GBA幻想水浒传	58/10	GBA龙战士2	38/10	GBAGT2	58/10	GBA幻装迷宫2	58/10
GBA机器人大战a	58/10	GBA特鲁尼克大冒险2	58/10	机战R	58/10	GBA狙击手	58/10
GBA纯情房东俏房客	95/10	GBA机战A中文版	58/10	三国志（中文）	58/10	GBA口袋妖怪蓝（中文）	58/10
GBA Z·O·E	48/10	GBA大战略	58/10	死亡弹珠台	58/10	GBA口袋妖怪红（中文）	58/10
GBA实况世界杯	48/10	GBA黄金太阳（中文）	58/10	V拉力3	58/10	GBA魂斗罗	38/10
GBA罪恶工具X	48/10	GBA游戏王6	98/10	游戏王7（128M）	98/10	GBA机器人大战OG(中)	58/10
GBA拳皇EX2	58/10	GBA银河之星（中文）	58/10	魔法假日（中文）	58/10	GBA超时空要塞	58/10
GBA铁拳	58/10	GBA炸弹人2	58/10	风之少年2	58/10	GBA真女神转生	58/10
GBA七龙珠	58/10	GBA泡泡龙	55/10	机战R（中文）	58/10	GBA星之卡比	58/10
GBA实况2002足球	58/10	GBA黑色细胞	58/10	大战略2	58/10	GBA玛莉奥3	38/10

ps2及GBA游戏全彩攻略（免邮费）

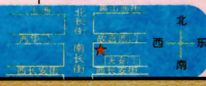
GBA口袋妖怪红兰宝石	18元	GBA火炎纹章	18元	GBA恶魔城白夜	18元	GBA金手指	25元	PS2最终幻想X	25元	PS2鬼武者2	23元	PS2封神演义2	25元
GBA机器人大战OG	25元	GBA机器人大战A	18元	GBA恶魔城月轮	18元	GBA真女转生	23元	PS2真三国无双	18元	PS2王国之心	23元	PS2鬼泣2	28元
GBA黄金太阳	18元	GBA机器人大战R	18元	GBA皇家骑士团	18元	GBA拳皇EX2	18元	PS2真三国无双猛将传	25元	PS2合金装备本质	25元	NGC生化危机1	28元
GBA黄金太阳1+2	25元	GBA换装迷宫2	18元	GBA足球小将	18元	GBA银河之星	18元	PS2实况6	18元	PS2异度传说	23元	NGC生化危机0	28元

DVD原版动画35元/张　邮费每张5元　PC压缩动画请电询。

名称 DVD片数	超时空要塞D7 1	圣斗士星矢OVA四合一 1	卡片召唤师3	EVA TV＋OVA4	超时空要塞TV版PART1	逮捕令99OVA 2	幽灵公主 1
W高达 5	马沙之反击1	天使禁猎区1	纯情房东俏房客特别版1	EVA剧场版1＋2 1	超时空要塞TV版PART2	头文字D PART1 4	天空之城1
停不了的华尔兹1	龙猫1	街霸OVA 1	安达充－TOUCH OVA2	真孔雀王 1	可曾记起爱 1	头文字D PART2 3	攻壳机动队1
F91 1	风之谷1	超时空要塞D7 TV版4	高达0080 2	乱马1/2 热斗篇1－144 20	樱花大战OVA1	高达W OVA 1	梦幻街少女1
樱花大战（1－4幕完）1	高达MS08小队1	高达0079 TV版4	浪客剑心——追忆篇1	纯情房东俏房客3	犬夜叉2	圣斗士海皇篇3	魔女宅急便 1
幽灵公主1	乱马1/2剧场版 1	乱马1/2OVA 1	机动战士3	不思议游戏—朱雀篇4	龙珠Z OVA全集7	剑风传奇3	百变狸猫1
超时空要塞－PLUS1	可曾记起爱1	菜菜子解体诊书1	宫奇俊全集 10	幽游戏白书TV版12	星界之战旗2	机器猫3	风之谷 1
JOJO奇妙冒险（1－3完）1	超时空要塞2 1	不思议游戏—青龙篇3	金田－OVA 1	08MS小队OVA＋剧场版3	星界之文章2	EVA(剧场版)1＋2 2	X战记1
ZZ高达4	超时空要塞2012 1	恶男杰特3	樱花大战TV版（1－24）2	柯南瞳孔中的暗杀者1	碧奇魂4	圣斗士北欧篇 5	新JOJO奇妙冒险Part1 1
高达0083 1	橙路剧场版1	罗岛—英雄骑士传3	最游记（1－26）4	柯南世纪末的魔术师1	EVA－OVA1	浪客剑心TV Part1 6	天地无用_魎皇鬼 2
X高达4	北斗神拳1	橙路OVA1－8前后篇2	心跳回忆1	浪客剑心TV Part 2	3X3只眼(1－3)1	高达倒A 4	天地无用_地球篇 2
超时空要塞TV版4	饿狼传说1	龙珠Z－地球保卫战1	柯南－魔天大厦1	少年街霸ZERO2	3X3只眼2(1－4)1	魔装机神3	天地无用_宇宙篇2
魔女宅急便1	V高达4	玲音3	Z高达4	高达真人电影版1	王道十二宫PART1 6	逮捕令97 1	暗黑破坏神1
DNA 1	高达0079 OVA版2	灌篮高手TV版PARTI 4	罗德岛战记OVA2	F91 1	王道十二宫PART2 6	逮捕令99 1	变形金刚剧场版1
灌篮高手1	青之六号1	橙路TV＋MTV 6	乱马1－2 TV版（1－18）2	妖精战士1	EVA－TV3	枪神4	碧奇魂1

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13051327889 收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东

由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！



长沙新世代

本月折叠GBASP发卖中实价敬请电询! 规范 实在

近年来收到大量玩友来信来电给"新世代"提出了许许多多宝贵的的意见和建议，并对我们给予了较高的评价，我们颇感欣慰，"新世代"经营多年，已深知"诚信"两字的可贵及其重要性，我们也看到了自己的一些不足，但是我们从"不足"上进取，不断完善自我，有信心，更有恒心。
(现因邮包多，故每日发货为中午、下午两次，款到即发，绝无半点拖延。)

汇款地址:长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费) 收款人:李坚 邮编:410001 邮购热线:0731-4119826
投诉电话:13017191240 交行帐号:60142870643811901 建行帐号:4367422926170143221 收款 人:李坚

邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

本店主机质量切实可靠，保证期为6个月，所售主机档案一律输入电脑备存，并终身维修，专设售后服务部，免去您任何后顾之忧。

GBA折叠式主机实价请电询	PS II 原配置加直读 1960	NGC原配置＋AV线	1460
GBA主(绝对日产＋原装电池)价格浮动请电询	PSONE原配置 575	XBOX原配置加直读	2140

GBA100%全新卡类（所有售出GBA卡均由专业人员进行严格测试记录，让您放心使用，万一还有问题一月免费必换）

最终幻想战略版极低价		街霸3	39	荣誉勋章	39	快打旋风	23	唐老鸭大冒险	41
拳王EX2	40	世界传说换装迷宫	39	沙罗曼蛇	39	古惑狼	40	魔法假日	41
世嘉街霸	40	刀魂剑客	39	超时空要塞	39	索尼克	40	铁拳	39
鬼眼狂刀	40	漫画地带	39	上海麻将	39	瓦里奥4	40	玛丽赛车	40
洛克人EXE3	40	星之卡比GBA	39	信长异闻	41	特鲁尼克大冒险	40	龙战士1/2	23
风之少年(128M)	91	宝宝三角洲	39	恐龙危机	39	霸王传说	40	三国志中文	39
银河战士	40	沉默猎手	39	NBA2002	39	炸弹人战斗	40	大战略	39
恶(SEGA出品)	40	J联盟2002	39	恶魔城白夜中文/日	39	火炎纹章	40	机械化军团	39
古墓丽影	40	樱国之魂	39	黄金太阳I中文/II代	48/92	V拉力3	23	超魔界村R	39
塞尔达传说三角力量	39	玛丽3耀西岛/2/1代	25	风之少年I、II	39	沉默的遗迹	40	龙珠Z	39
指环王双塔(128M)	92	街霸2	39	光明之魂中文/日	39	皇家骑士团中文	42	罪恶EX	39
海贼王ONEPIECE	39	传说的斯塔菲	39	机战A中文、R、OG	39	洛克人EXE2	40	罪恶格斗	39
真女神转身光/暗	39	正邪幻想曲	39	新钻地A	39	彩虹6号	40	蜘蛛人（电影版）	39
口袋妖怪红/蓝宝石	39	麻将王中文	52	创造球会	39	洛克人Z	40	侏罗纪公园3	41
魂斗罗	23	封神演义	42	实况足球6	39	恶魔城月之轮回中文	39	捉鬼陷井	40

维修 本部集经营与维修于一体，维修实力相当雄厚，本部发现许多邮寄维修的主机，本身为单一故障、但许多玩友因自行乱拆、乱焊、或有病乱投医，造成新的故障，如将其寄往本部，记一次性修复如新，并免费清洗机体，既省钱又可靠。何乐不为。(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)

配件类：GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	4/7/7/7/9	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)	25/49/165
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器	16/15/4/4/325	DC全新光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖（注明颜色）	12/5/1.5/10/8	DC AV线/S线/风扇/驱动开关	12/13/29/8
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线(4米)	60/45/25
8合1件套/20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指	42/56/29/120	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘	85/4/19
EZFLASH128M/放大镜	430/10	PS II 原装光头（保证期三个月）/三用VGA	345/230
PS、PSone原装/组装普通手柄	23/5	PS II 原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	118/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/5.6寸彩色显示屏	48/18/435	PS II 方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线	25/75
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	205	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡	47/13/25/125
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX	27/30/215
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	完美直读芯片（30000－30006R）（绝无焊点具体电询）	160～240
保护电阻/电机/齿轮（8件套）BA5977驱动片	7/8/15/33	SS原装JVC新光头/驱动板	90/75
光头支架/光头数据线/延长线/电机线	45/15/4/4	SS直读IC/制转/4M加速卡/AV线/8M记忆卡	55/25/65/8/59
PS、PSone直读IC（附图）/电源板总成（原/组）	25/27/45/30	手柄/导电胶/十字架/电源板/原装无线手柄（双）	9/2/2/34/175
AV分插器/金手指卡（全中文）/光头托盘	18/22/20	NGC原装/组装手柄/专用电源/XB美版手柄	175/45/90/95
DC原装/组装手柄/图像芯片6258	70/25/140	太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU	18/24/20/95	太10情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链	72/45/30
DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)	42/48/72	合金装备打火机/太 10 精品碟包（全钢）	17/38

GBA全彩攻略书				PS全彩攻略		（版面有限敬请电询）	
		塞尔达三角力量	12	恐龙危机	13	生化123合集	13
口袋红兰合集	12	恶魔城白夜	12	北欧女神	13	纹章传说	13
机战OG	12	沉默遗迹	12	燃烧战车	13	龙骑士传说	14
真女神转生	12	魔法假日	12	寄生前夜	14	鬼屋魔影	13
世界传说	12	火炎纹章	12	最终幻想八(超厚)	21	永恒传说(超厚)	19
黄金太阳1/2	12	银河之星	12				

NGC正版：塞尔达特典(附送N64时之笛) 540
生化0+记忆卡 400 生化1+记忆卡 320(开封)

PS2正版：合金装备2(日版) 260 实况6(日版) 320
真三国无双2(日版) 310 旧世界遗产(日版) 260
异度传说(日版) 320

长沙火炬

长沙市解放东路22号 邮编:410001
收款人:闵炼南 电话:0731-4156067
E-mail:cshjdz@163.com
此目录价格仅限于邮购

银行汇款可当日发货：建行:4367422926170020122 工行:9558801901100269313 交行:60142840646677708 户名:闵炼南

全新正版,每款邮费5元		刀魂 II	15	高达在线	23	疯狂过山车	20	向北去/黑之魂	22
炼金术士	42	心跳带原记忆卡	70	杀人事件 3CD	40	橄榄球/HKT猫	18	梦游美国	35
格兰蒂亚 II	15	VR战士 III	45	火焰圣母	43	海豚	35	GT赛车限定	40
索尼克 I	20	超能力对战2012	22	世嘉拉力 II	25	钓鱼/围棋	26/20	梦幻之星 I 限定	68
索尼克 II 限定	21	摔角限定版	24	太空频道5	35	病皿/麻将	32/16	D之食卓 II 限定	88

PS II 39000/39001/39006原配置+直读	2040/1920/2000	GBA /GBA SP/NGC原配制	570/880/1480
XB日/美版 直读+原装遥控器	1860(邮费30元)	DC全新美版（限50台）/9成新二手机	780/520
Psone原配置 保修一年/保修3个月	660/560	主机保修5个月，邮费GBA10元,其它20元，快件另加10元。	

软件：SS、PS、DC 4元/张,PS II 6元/张,台湾珍藏版19元/张，XB16元/张。邮费每次5元，超过5张免邮费。

毁灭,魂斗罗	41/24	古惑狼 I / II	41	机战0/R中/日	45/41	魔法封神	41	电梯大战	41
恶魔城日/中	40/41	洛克人 Z	41	口袋妖怪红,蓝	41	三国志中,日	41	空战雄鹰	24
恶魔城 II 日/中	40/41	蜘蛛人	41	数码暴龙	41	信长野望	41	F14,变形战机R	24
炸弹人红,蓝	41	伍佑卫门	23	幻想水浒传	23	信长异闻录	41	超时空要塞	41
快打旋风	24	超魔界村R	24	洛克人 I , II , III	41	大战略 II	41	GT II , GTA	41
风之少年1,2/3	24/88	羊之心情	41	魔法假日	41	皇家骑士团中,日	41	GT, V 拉力 III	24
俄罗斯方块	25	七龙珠	41	哈利波特1,2	40	游戏王4,5,8	41	玛莉赛车	41
泡泡龙 1-4	24	洛克人与佛特	41	沉默遗迹	41	游戏王6,7	88	越野拉力赛	24
泡泡龙新旧合集	24	逆转裁判 I , II	41	龙战士 I , II	23	双静岭	41	摩托车大赛	24
携带电兽红,蓝	41	沉默猎击手	41	银河之星	41	古墓丽影中/日	45/41	世嘉拉力	40
索尼克1,2	41/88	传说的炸弹人	41	星之卡比	41	幽灵陷阱	41	银河战士日/中	41/46
绿色兵团	23	街机杯机合集	41	特鲁尼克	41	死亡弹珠台	41	指环王 I , II	41/88
坏马莉 日/中	41/46	金太郎复仇	41	正邪幻想曲	40	RPG工具	48	通灵王 I , II	41/88
彩虹六号	40	转转乐园	41	换装迷宫 II	41	复仇之忍者	41	鬼影狂刀	41
钻地小子 II , A	26/41	街霸 II , III ,铁拳	41	口袋红蓝时钟	46	机械化军队	41	梦幻之星	41
东尼滑板 II	24	拳皇EX,EXE2	41	机战A中日,GX	41	棋魂 I ,NBA	88/24	沙罗曼蛇	41
上海麻将	24	罪恶格斗 X	41	光明之魂日/中	40/41	足球小将	41	海贼王	41
职业麻将	41	黄金太阳中,英/日	45/41	真女神转生	41	胜利11人 A	41	陆行鸟乐团	41
中文麻将	28	黄金太阳 II	88	樱国之魂	24	创造球会	41	最终幻想战略版	55
大富翁,梦之冒险	24	炼金术士玛莉	45	火焰文章	41	漫画地带	41	流星花园 中	30
元素大战	45	萨尔达传说	41	数码宝贝中	30	网球王子 II	88	邮费5元/次,快件15	

维修:SS、PS、PS2、DC、XB、GC、GBA、GBC主机,8年专业修理经验，速度快,保质3个月,无效不收费,收费不公你拒付!

EZFLASH128/256M ,GBA电池盖+导电胶+起子	430/660/15	原/组装AV线,直读IC,光头顶帽,齿轮	12/8/25/12/14
冷光/放大/盖/摇杆四合一.2/4头连机线.扣带	28/8/10/3	原装激光管,物镜,手柄导电胶,变压器	15/8/1/15
600/1200mA高效充电器,可调荧光灯,护套	20/26/15/7	光头支架,电机,保护电阻,润滑油	30/10/8/7
电视接收器,中文金手指，TV转换器，耳机	350/126/260/6	光头数据线,延长线,电机线,5977IC	15/5/5/40
布包,卡盒 ,贴膜,镜面，屏幕盖，记忆电池	12/2/4/4/8/2	DC原装/九成新光头,原装手柄,原装钓鱼杆	100/80/60/45
PS2/XB/GC三用VGA,组装分量线,S线，挎包	235/15/10/65	飞行+格斗遥杆,Modem,VGA,导电胶	75/40/45/2
8M记忆卡索尼/授权产，原装手柄，制转	145/120/120/25	组装手柄,2/4M记忆卡,振动卡,风扇	28/22/28/20/20
原装光头,9成新光头,数据线,塑料平衡杆	450/280/35/20	原装AV线,组装S线,制转,变压器	10/12/28/15
遥控器,横竖支架,退镗振动枪,高仿真手柄	25/35/95/75	原装电源板,驱动板,驱动开关,5986IC	45/50/8/12
原/组竖支架,对战线,遥控支架四分插三合一	20/10/15/85	光头带座总成,电机,数据线,手柄延长线	125/20/9/6
复位出仓信号线,VGA,原/组装电源板	25/210/200/120	SS 原装JVC,三洋光头,直读IC	86/100/55
名牌电源,200W电源,四分插,中文金手指	35/45/45/78	4M加速卡,8M记忆卡,制转,电源板	65/75/25/30
PSone原装光头,记忆卡,原/组装专用电源	210/8/35/25	组装AV线,手柄,导电胶,十字架	8/9/2/2
Psone原配振动手柄 ,中文金手指卡，S线	68/40/10	GC原装手柄,大容量记忆卡,S线	180/165/15
原装/组装振动手柄,普通手柄,手柄延长线	42/18/5/5	XB直读IC,原装手柄,分量线,S线	120(40)/270/15/15
PS原装振动、原装普通手柄,四分插,制转	48/18/28/18	太10烟盒打火机,顶链三合一,男女表	32/18/45
老机型中文金手指,原/组装电源板，AV分插	25/35/25/50	配件邮费:无论多少，每次5元，快件15元	

关注网站您将得到意外的收获



◆ SS主机全新+原装3D手柄+摇杆+30张软件=400元（主机三月包换，一年保修）

长沙火星

网站：www.mars-game.com

邮购．批发．零售 维修

为了感谢广大客户的支持，本店一律以批发价邮购，让利于客户。因编幅太小，不能一一刊登，您可在网上查询（包裹,汇票,商品图片,行情等）另有众多16位卡、8位卡价格10元至40元，GB、GBA、PS、PS2彩色攻略12-20/本,PS小本攻略2元/本,节目单（包括配件）免费函取（自备信封邮票）,PS、DC、SS碟片10张以上3元,以下5元,DC、SS、PS黑碟，每张10元,10张以上8元；PS II 5张以上6元，以下8元，XBOX碟15元，欢迎邮购。
街机新动向：DC转换器可玩256个游戏，每套400元，DC原版碟鬼屋2/200元，VR特警2（无须升级，直接代换即可）250元/套，跳舞机改枪机、格斗擂台升级费200元，承接各种大型模拟机维修升级。

重点推荐：1. PS2直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图,附送改机线每套200元；2. XBOX微软直读不须任何跳线,直接代换,安装最简单,每片100元(任何机型通用)．英国直读需改23条线每套60元；3. PS2全中文金手指己到货（任何机型通用）100元/套,可做AR2引导；4. PS2全区播放DVD影碟引导碟40元；5. 超任原装动感手柄20，3DO原手柄20；6. PS2台湾精装碟25元/张；7. NGC生化危机0原版（附送记忆卡）430元，数量有限。一、新到SS收藏碟，带全彩封面品种与原来节目单相同。每张5元；二、奥林巴斯62寸立体投影眼镜，可接任何游戏主机，每幅30000元其它型号电询；三游戏音乐CD，卡通VCD,品种繁多，CD每张10元，VCD每张3元，节目单可上网查询及来信免费函取；四、PS2中文 金手指已到货（任何机型通用，必须主机改了直读才可使用，并且不管在任何主机上，及任何改机芯片用此金手指卡，都可运行D9的游戏碟及修改密码）每套80元；五、生化危机3故事漫画大全20元。

主机类
PS2 3901、30007原配制 +2.1A直读+高档电源 + 5张碟 = 2000元
PS2 30006、30004、原配制 +直读 +高档电源 + 8张碟 = 2000元
小型PSOne100、102、103型号为B+原v振手柄+Av线+原装电源+10张碟=700元（免费保修1年）
世加16位MD+双手柄+Av线+电源+制转=90元（卡带上千余 种，文字卡一律35元，其它类型卡20元）
NGC原配制颜色（橙、黑、兰）自选十Av线十原手柄=1480元
小型PSOne100、102、103型号为A原振手柄+Av线+原装电源+10张碟=600元（免费保修３个月）
XBOX加微软直读+电源+Av线+原装手柄=2050元（如加英国直读1950元）

PS2原版区																
忍	380	钟楼3	450	郑问三国	100	格兰蒂亚	120	NBA2002	120	云斗罗	350	新宿24小时		雷格亚传说	200
宿命传说	420	阿尔戈斯战士	390	生化维罗尼卡	200	VR战士4	130	实况足球六	420	实况足球俱乐部	100	（带立体摄像头）	300	生与死	280
SD高达G世纪NEO	420	无尽沙加	450	实况足球终极篇	150	猛将传	300	卡通王国	120	异道传说	350	太十国际版	290	恐龙危机3	200
拳王2000	370	合金装备2(实体)	390	心跳回忆3	300	王国传说	320	零	250	湾岸赛车	120	网球2K2	150	鬼屋者2	300

PS2二手原版碟（限量） 合金装备180元 双星100元 鬼泣美版240元 鬼屋者1美版200元 铁拳4 200元 绝命都市90元 实况足球5 100元 美版保镖 200元 恐龙危机3 100元

XBOX全新原版： 李小龙200元 世界大都会赛车150 战斗房车 180元 街头喷射小子体验版15元

高价回收 薄GB/120；厚GB/50；彩GB/250；GBA/320；PS1001型5000型/200元；PS5501以上型号/260 ；PS旧光头/30元(要求:GB液晶无损坏,PS至少能读1张碟)

GBA卡类：																					
		化装迷宫2	43	黄金太阳I 中/日	48/43	龙战士I，II，III	25	毁灭战士（128M）	93	玛莉赛车	25	拳皇EX/EX2	43	俄罗斯方块	25	迪士尼足球(128M)	95	VR拉力III	25	中央大陆战记	43
口袋红宝石(中)	43	黑暗遗产	43	黄金太阳II（128M）	93	游戏王4/5	43	狂野丛林	30	坏玛莉(中/日)	43	真人快打（128M）	93	巴斯钓鱼	35	实况足球5/6	43	头文字D	25	怪兽之门	43
口袋蓝宝石(中)	43	星之卡比	43	皇家骑士团(日/中)	43	游戏王6/7(128M)	93	魔介村	25	超音鼠1/2	43/93	铁拳	43	上海麻将	25	足球特大号	43	职业电单车	25	Z．O．E	43
口袋怪兽 红(美)	25	樱国之魂	43	光明之魂(日/中)	25/43	大战略II	43	关键报告	43	洛克人1/2/3	43	火爆拳击	25	麻雀风云（中文）	43	J联盟足球	43	越野摩托车	25	叮当	43
口袋怪兽 绿(美)	25	黑色细胞	43	火焰文章(中/日)	43	幻想水浒传	43	魂斗罗	25	古惑狼I、II	43	街霸2/3	43	太空战机R	43	实况足球6口袋版	43	救世英雄	43	GT3	47
口袋怪兽 蓝(美)	25	逆转裁判	43	三国志（中/日）	43	魔法假日	43	快打旋风	25	蚯蚓战士	43	罪恶格斗X	43	超时空要塞	43	育成足球	43	魔法封神	43	犬夜叉	47
口袋怪兽 金(美)	25	真.女转身光之书	43	恶魔城I(中/日)	43	沉默遗迹	43	成龙	25	雷曼	43	七龙珠	43	雷鸟战机	30	X-滑板	25	怪兽公司	25	炼金术士	47
口袋怪兽 银(美)	25	真.女转身暗之书	43	恶魔城II白夜(中/日)	43	银河之星	43	风之少年I、II	25	机器猫	43	泡泡龙I、II	25	F14战斗机	25	NBA篮球	43	心跳回忆	43	夜魔侠	47
萨尔达传说	43	指环王I	43	机械人大战A(中)	43	流星花园	25	风之少年RPG	45	超魔界村R	23	死亡弹珠台	43	空战雄鹰2	25	GT赛车2	43	特鲁尼克大冒险2	43	洛克人3(黑)	47
古墓丽影	43	指环王 II（128M）	102	机械人大战R	43	电梯大战	43	狙击手	43	寂静岭	65	炸弹人红，兰	43	沙罗曼蛇	25	Q版赛车	25	信长野望	43	太空战士(128M)	95
哈利波特2	48	银河战士	43	机械人大战(中/日)	43	古墓丽影(中/日)	43	玛莉兄弟1/2/3	25	蝎子王	43	钻地小子I、A	25/43	怀旧街机大集合	25	GTA	25				
		正邪幻想曲	43	梦幻之星合集	43	鬼武狂刀	43	玛莉4(中)	43	蜘蛛人	43	大富翁	25								

DC原版碟全新原装原封（假一赔二）如需批发，价格全国最低，欢迎洽谈

神机事件	50	超音鼠II(限定版)+金币	22	世嘉钓鱼	30	D之食卓2(4CD)	50	数码森林	20	井上凉子	35	基连野望	50	超时空要塞3	40	法拉力赛车	35
能量网球2K	35	神音战士I(精美扇子、绸画)	100	高达	25	樱花3代(限定版)	85	北海道	25	春雨曜日	30	VR战士3	35	疯狂过山车	25	世嘉拉力2	30
NBA2K蓝球	35	真人杀人事件ES.限定版3cD	45	AIR	25	樱花3/4体验版	15	太空频道5	40	梦幻天使	40	机械人大战A	45	电脑战机	70	F1方程式赛车	35
格兰蒂亚2	13	炼金术士限定版1.2（限定版）	45	花札	20	樱花限定版音乐CD(2CD)	80	龙角骑士	40	阳光少女	40	光明与黑暗	50	清色宝贝	50	水上电单车	30
格兰蒂亚2(限定版2CD)	50	超能力大作战2012	25	麻将	20	樱花附照	35	梦幻之星1(限定版)	50	戈宝探险	20	棉花小魔女	35	ＧＴ赛车(限定版)	50	水上竞艇	40
心跳回忆十限定版记忆卡	75	刀魂	13	学级王	25	将棋.围棋.跳棋	20	梦幻之星2(开封)	80	剃刀战士	40	GT2代赛车	80	东京巴士(限定版)	90	火爆赛车	30
超音鼠I (SONIT)	20	白剑	50	黑之魂	30	黑白棋.五子棋.国际象棋	20	街头喷射小子	50	哥斯拉	35	神兽骑兵	40	梦游美国	50	火爆拳击(限定版)	25
超音鼠II (SONIT2)	15	海豚	40	森巴舞	35	橄榄球.高尔夫球	20	恋爱物语2CD	45								

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M--460元;256M--660元;XG-FLASH128M--400;256M--640元

GBA超薄可调灯(自动感应）/夜光屏/电视转换器	35/165/300	PS2中文金手指/复位出仓信号线	80/25
GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳	8/5/7/40	PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒	80/15
GBA车充/冷光管/二头/四头对战线	20/10/8/10	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板	50/80/150
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包	8/9/8/14/25	PS光头翻新（效果跟全新光头相当）	60
GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安	15/20/28	PS,Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换）	150/200
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳	126/20/30/5	PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏	550
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯	10/15/18/25/15	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	120/5/17
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机	2/10/12/5/10	PS震动枪/退镗枪/电机线/飞行摇杆	55/80/5/50
GBA/GBC/GB/GB(厚)导电胶	20	PS原装鼠标/原装AV线/PDA	35/8/85
PS2全新原装光头/拆机光头(注明机器型号)	400/260	PS,Psone组装/原装普通手柄	5/18
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插	100/25/46	PS,Psone组装/原装震动手柄	20/43
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡	140/120	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡	8/18/30/70
PS2原装5.1声道光纤线/制转	80/25	PS大/小格斗手柄18/10 Psone原装/组装电源	35/25
PS2原装/组装分量端子线	175/15	PS，Psone中文金手指卡	25/50
PS2原装/组装 S端子线/原装/组装/分量端子线	80/15/15/175	PS光头支架/数据线/延长线	30/15/4
PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架	40/35/10	PSC4977/C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化	20/40
PS2法拉利手柄/驱动IC5815，6664	40/35	PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油	15/5/8/7
PS2原装/组装摇控器/摇控手柄	140/25/180	PS/SS 两用街机大摇杆/双震大摇杆	45/60
PS2震动退膛大枪/震动手枪/AGV	95/75/215	PS主电机/小电机/传动齿轮（8件）	8/20/14
PS2GT III 方向盘/力反馈方向盘	145/240	PS四分插/制转/S端子线	28/18/10
PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒	30/45/85	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP	30
PS2主板（坏）/发光管/数据线	250/40/35	PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵）	10

PS原装手柄插槽/光头托盘 导电胶：1	60/12	DC制转/完美VGA/原装电源板	25/35/45
PS原装/组装电源板	35/25	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽	9/8/50
PS,Psone无线耳机/直读IC	50/25	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机	5/1/20/20
Psone充电器/改机/免改机VCD卡	99/150/185	DC VCD摇控器/VCDMP3播放器/键盘	90/10/50
PS北通方向盘III代/手握式方向盘	105/65	DC电源/原装光头驱动板/保护电阻	15/40/10
NGC,XBOX,PS2,PS VGABOX	245	DC图像驱动芯片（6145，6258）	140
NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线	265/115/165/165	SS 3D原装手柄/组装手柄	40/9
NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏	165/45/640	SS光头JVC/三洋/AV线	88/100 /8
NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线	12/12/12/12	SS三洋/JVC驱动板/直读IC	70/70/55
NGC4M/8M/16M/32M/64M/记忆卡	30/40/50/60/70	SS原装电影卡/内存/图像芯片	160/30/80
XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器	275/100/230	SS原装光线枪/电源板/制转	50/30/25
XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器	265/195/200/250	SS原装摇杆/摇控大摇杆/两用街机大摇杆	40/60/45
XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线	45/15/15/15	SS普通原装手柄/导电胶/十字架	30/2/2
XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛	20/15/45	SS 真8M记忆卡/记忆电池	75/8
DC原装光头/光头十座/组装手柄	86/140/25	SS 1M/4M加速卡/金手指	30/65/60
DC全新原装手柄/原装枪/原装鼠标	55/70/30	超任全新原装动感手柄/3DO原手柄	20/20
DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆	80/75	精品:太八,十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表	55/85/45/45/40
DC原装振动包/组装振动包/上网卡	50/18/40	精品：皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表	40/20/40/40
DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线	60/10/12	精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链,刀,戒指套装	12/45/20
DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇	18/24/45/30	精品：太8,10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒	30/25/10/20
DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘	30/35/68/150	精品：太八,十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装	20/15/20
DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686）	60/55/20		

配件,卡,碟不管您邮购多少邮费一共5元,快件15元,主机邮费一律20元。(批发除外） 邮购汇款地址:湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人:李宗文 邮编:410003 汇款帐号：建行:4367422926780052622 工行:1901600008644358 投诉：QQ793542
交行:60102850649473206收款人:李宗文 邮购查询电话:0731—4132527 吴小姐 邮购维修部电话:0731—4127175 投拆电话:(0)13873117079李先生 广卅大客户批发电话:(0)13826141906李先生 交通银行帐号：40551270710166109 收款人：李宗雨

珠海市利明实业有限公司

利明

利明之星 LIMING STAR



兼容SONY32位光盘游戏

功能介绍

- 播放MP4格式碟片
- 兼容32位3D游戏
- 兼容VCD2.0/VCD1.1/CDI//CDG/CD/MP3
- 8比特数字游戏光碟
- 屏幕状态显示功能
- PAL/NTSC制式选择
- 声道转换功能
- 全功能液晶显示
- 九画面显示功能
- PBC播放功能
- 多种播放速度选择
- 动态画面放大功能
- 红外遥控功能
- 两个带线游戏操纵杆

产品型号：VCD3318
彩匣尺寸：42.5*29.5*7.9cm
卡通尺寸：61.5*44*41.5cm
装箱数量：10purchase
净重：17.5kgs
毛重：18.5kgs



- 逐行扫描（YPbPr）输出，图像无闪烁，更稳定，更清晰
- 内置DTS、杜比数字解码，5.1声道独立输出
- 杜比数字/DTS/LPCM数字音频光纤、同轴输出
- 数码相册流畅播放
- 电脑弹出式菜单设置，操作更方便、舒适
- 视频分量输出，图像更清晰
- 192KHz/24bit音频数模转换器（DAC）
- 亮度、色度、对比度调节
- 双路数字卡拉OK
- 屏幕自动保护
- 超强兼容DVD、超级VCD、CD等标准格式碟片，流畅解读MP3、CD-R/RW、HDCD、柯达Picture CD
- 超强3D游戏功能，兼容32位和16位游戏光碟
- 线性PCM音频处理，音质更完美
- 可播放PAL/NTSC等制式碟片
- 多种配音语言、多角度、多种字幕选择
- 父母锁定功能，防止儿童观看不适合的碟片
- 超宽电源电压（AC110V～AC240V 50Hz/60Hz）工作范围，短路自动保护



兼容SONY32位光盘游戏

产品型号：DVD2188
彩盒尺寸：35.5*15.5*51 cm
卡通尺寸：64*37*53 cm
装箱数量：4 Pcs
净重：16 Kgs
毛重：17.5 Kgs

地址：珠海市珠海大道东段北侧南屏科技工业园屏东一路三号
电话:86-756-8682818　EXT-103
传真:86-756-8682838　86-756-8682118
直线：86-756-8681700
售后服务：86-756-8683086
邮编：519060　联系人：苏仁松
电子信箱:Postmaster@limingzh.com.cn
网址：WWW.limingzh.com.cn

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

河南闯关族电子电玩商行

网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com



特好消息： 为祝贺“闯关族”及“◈”成为国家认可的注册商标三周年，同时为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，自本广告起至2003年春节期间，河南省闯关族电玩商行经八路店，正兴街店将举行庆典活动如下：A：低价回报，让利酬宾 一：凡在公司登记注册过的客户请迅速到以上两店领取会员卡（折扣多多，机会莫错过）。 二：新客户一次购物200元以上者（前为500元）可免费办理会员卡。 三：每日前十位消费者在享受特优价的同时，可得精美礼品一份。 B：举行PS2实况6比赛，特等奖为PS2主机1台，凡报名者可在本店（经八路店）免费练习，时间不限。注：详细规则可登陆闯关族网站：www.chuanguanzu.com或见店内海报。外地玩友可通过当地连锁店报名参加。

优惠套餐

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2200元

优惠套餐 PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2100元 EZFLASH热卖中

GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售650元。

主机量贩区

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人：葛谦 邮购热线：0371-3924564 邮编：450002

PS2-37000型限定版主机（原装黑振、AV线、电源线、全套不拆机） 2300元 邮费50元
PS2-30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元
PS2-39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1900元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 600元 邮费30元
手掌机：GBA/GBC/超薄GB 590/420/220元 邮费10元
X-BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 1980元 邮费50元 GBA-SP 980元
NGC主机、原装手柄 1500元 邮费30元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
128M卡+烧录器 480元（免邮费） 256M卡+烧录器 680元（免邮费）
本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！质优价廉！欢迎选购或查询，诚征各地代理商。



- 河南闯关族已取得外星科技GB机及游戏卡河南总代理资格 产品质优质价廉，实行三包，省内代理正在招商迎加盟！
  加盟热线：0371-6967363
- 最新32M/84M/128M电脑U盘，质优价底，征各地代理
- PS II 机9002、9003/7501 530/450元
  主机、双手柄、AV线、电源、直读7000/5000 380元



GBA卡

游戏	价格
魔界双塔	100元
忍者	50元
古墓奇兵	50元
荣誉勋章	50元
太空战士	65元
星之徽章	100元
音速小子2	100元
世家拉力	50元
口袋神奇宝贝红宝石	50元
口袋神奇宝贝蓝宝石	50元
真女神转生光之书	50元
真女神转生暗之书	50元
危险地带	45元
金太郎复仇	60元
机器人大战0(创世纪)	65元
星之卡比	55元
换装迷宫II	55元
神枪手	65元
黄金太阳(中)	65元
皇家骑士团(中)	60元
光明之魂(中)	60元
黄金太阳2	130元
机器人大战R	60元
三国志(中)	60元
金手指	150元
幽灵陷阱	68元
V拉力345元少年街霸3	70元
大战争	45元
死亡弹珠台	68元
恶魔城2	63元
龙珠	63元
洛克人0	60元
成龙	40元
实况6	63元
火焰纹章	63元
彩虹六号	60元
DOOM	60元
玛莉兄弟1/2	40元
快打旋风	40元
风之少年	40元
东尼滑板	60元
西部枪手	60元
GT	40元
GTA	60元
铁鹰战机	40元
沙罗曼蛇	40元
拳皇	60元
铁拳	60元
罪恶格斗	60元
街霸	60元
索尼克	60元
特鲁尼克	60元
恶魔城(中)	60元
机器人大战A(中)	60元
游戏王5/7	60/135元
哈里波特	60元
魔法假期	60元
GBA卡带邮费	10元

GB卡

游戏	价格
生化3(中)	28元
星之海洋(中)	36元
仙剑奇侠传	48元
金庸群侠传	48元
勇者斗恶龙9	33元
数码水晶	18元
真三国无双	50元
水浒神兽+数码	35元
指环王(中)	50元
星之海洋(中)	35元
第二/三/五次机战(中)	15元
生化危机(中)	35元
傲视三国(中)	25元
哈里波特(中)	45元
拳皇96/97	11/14元
拳皇99/2000/2001	20/25/30元
太空战士4/8/10	14/14/35元
封神榜(中)	38元
洛克人X2	15元
风来西林（中/日）	45/30元
洛克人DX3	60元
勇者斗恶龙1+2/3/4(中)	20/28/38元
萨尔达中	15元
时空/大地(中)	20元
牧场物语1/2/3/4	14/18/18/30元
三国志1/2	12元
樱花大战(中)	55元
心跳体育/文艺	32元
真女神转生（中）	15元
鬼武者（中）	25元
超级机器人大战F(中)	15元
坏玛莉2/3	23元
坏玛莉（中）	28元
好玛莉2/3	15元
吞食天地3（中）	15元
口袋金/银/水晶/钻石/翡翠	18元
口袋红/黄/蓝/绿	13元
孤岛冒险1/2（中）	13/35元
二郎神杨戬（中）	35元
红警（中）	48元
鬼屋魔影(日/中)	40/48元
古墓奇兵(中)	32元
古墓丽影2(中)	55元
越南战役2001	38元
游戏王1/2/3/4(中)	18/30/13/30元

高达模型

PG
60625 新 1：60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1：60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价）

MG
113781 新 1：100 MG MS-06F2 联邦军扎古
112818 新 1：100 MG 镜 GUNDAM 200
05569 新 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
106042 新 1：100 MG 神 GUNDAM 200
100535 新 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 新 1：100 MG GP-03S GUNDAM 280
109464 新 1：100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240
105272 新 1：35 MG 机动警察INGRAM2 240
105273 新 1：35 MG 机动警察INGRAM3 240
72575 新 1：100 MG MS-05B 扎古1 200
70068 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
103328 1：100 MG RGZ-91 灵格斯 320



48129 1：100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
61220 1：100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320
59766 1：100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 24高达模型0
57919 1：100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200
100567 1：100 MG MS-07B3 老虎改 240
78212 1：100 MG RX-93 υGUNDAM 400
100584 1：100 MG MSA-100 百式 360
108827 1：100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM 224
72576 1：100 MG MS-09 陆战大魔 320
76371 1：100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1：100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320
77634 1：100 MG EZ-08 GUNDAM 240
52673 1：100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240
52969 1：100 MG RX-78-3 GUNDAM 200
70949 1：100 MG NT-1 GUNDAM 240
71869 1：100 MG RGM-79 吉姆 200
193907 1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240

104021 1：100 MG AMX-004 卡碧尼 320
71420 1：100 MG FA-178 超级GUNDAM 320
100366 1：100 MG MS-18E 京宝矾 320

HGUC
112817（新） 1：144 HGUC 夏亚专用 RICK DIAS 96
112814（新） 1：144 HGUC 夏亚专用扎古 80
76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1：144 HGUC AMX-011S扎古3改 120
74438 1：144 HGUC MSA-100 百式 120
75894 1：144 HGUC MS-07B 老虎 64
77071 1：144 HGUC RMS-106 高扎古 80
110534 1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80
111899 1：550 HGUC MA-06 红蟹 80
78209 1：144 HGUC MS-09 大魔 120
78213 1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120
102407 1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80
103327 1：144 HGUC MSN-02 吉翁号 144

107719 1：550 HGUC AMX-002 路维·捷路 96
193908 1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120
107016 1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128
107720 1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1：144 HGUC MS-14F 绿勇士 96
73326 1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120
77166 1：144 HGUC AMX-011 扎古3
56316 1：100EW-1双头龙GUNDAM 144
571371：100EW-2飞翼GUNDAM 160
57131 1：100EW-3杜鲁基斯3 200
59767 1：100 EW-4重炮手GUNDAM 160
59769 1：100EW-5死神GUNDAM 160
60626 1：100EW-6沙漠GUNDAM 160
61216 1：100EW-7大毒蛇GUNDAM 1600
特价：1：144 GP-03D武器库 990.00元

还有大量军事模型，SD高达BB战士详细目录请登陆我们的网站。邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

各地连锁店

金林市场A2044厅闯关族模型专卖店 电话：0371-6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎

苑陵商场一楼1559档 电话：6953031 焦水河
友爱路批发市场130号 电话：13014616604 魏潮
文化宫路购物广场C区33号 电话：7938774 姚红军
新乡：闯关族二百货二楼A区18号 电话：0373-2048332，13017540416 联系人：周鹏



周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店 电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店 电话：0375-2908152 联系人：王先生
许昌：健康路对面银鹰科技模型店 电话：0374-4362663 联系人：郭盈军
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店 电话：0374-3126034 13323996936 联系人：杨国杰

平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族 电话 0375-7895273 13071719237 联系人：李龙
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店 电话：0372-5937633 联系人：郑先生
焦作：学生路288号电玩基地 电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：振河数码广场厅1付1号育隆电子（黑豹音像上楼即到） 电话：13837871684 联系人：樊建义

闯关族比例模型工作室现已对外开放，望广大模型爱好者给予支持 地址：纬五路11号水利厅大门口闯关族鑫隆商行 电话：0371-5942030

南阳：工贸北厅东门口闯关族 电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍
三门峡：和平路中段千禧音箱闯关族 联系人：张牧 电话：0398-2697277，2996919

郑重承诺： 阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拔打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系 诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564

资质号：1102231478329(1-1)

诚招各地经销商

中燕数码科技



PV400便携式VCD/CD/MP3 4英寸激光视盘机
(老款机型特价销售，数量有限，售完为止。)



操作说明：
可以数位品质播放影片光碟，卡拉OK光碟及MP3，互动式全动书影音光碟及音乐光碟(12或8公分)CD-DA，CD-R，CD-1，VCD1.0/1.1/2.0/3.0
内建可充电式锂电池，自动电池充电器
根据电池使用情况约180分钟的播放时间

标准附件：
音视/频频连线 交流电源适配器 片咭式遥控器 立体声耳机 充电电池组

技术规格：
视频格式：VCD格式，水平清晰度380线，TFT图像分辨率：800*480
信噪比：<=80DB 功耗：10W 尺寸：208*155*40mm 重量：0.72KG



PV800便携式VCD/CD/MP3 7.8英寸激光视盘机
操作说明 标准附件 技术规格同上

全国统一零售价 1380元



赠品

PV电视信号接收器(需配视盘机使用)
购任何一款产品只需加10元即可获赠此产品
配合此产品即可收看电视节目，无线超强接收
可接连有线电视



新品上市

VCD/MP3/CD随身听
随机附赠控制器，交流电源，视频线及MP3歌库一套。
全国统一零售价 230元

售后服务：产品质保三年，终身维修。京津地区已开通货到付款业务。
产品价格中已包括邮资，保险费。请来信者自备回邮信封及邮资。
厂址：北京市通州区永乐经济技术开发区F-21(此址请勿汇款)
汇款(通信)地址：北京78-27信箱 收款人：中燕世纪公司 邮编：100078
联系电话：010-87676667/67636085 北京地区现已开通货到付款业务

更多优惠 更多惊喜 就在博凯利

北京博凯利游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨： 在新年之即博凯利全体员工向全国玩友拜年，祝您在新的一年里学业有成、事业发达、身体健康！我们将以全新的精神面貌来为全国玩友服务！在新的一年里我们将用更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更优惠的价格、更好的商品质量来回报广大玩友对本公司的支持，并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**本公司的会员在第二次购买本公司主机者均有8折优惠！更多优惠、更多惊喜就在博凯利！快快行动吧！**

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器 1850
微软128位X－BOX套餐：主机＋原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张 2100
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线） 460
PSONE：袖珍游戏机套餐：主机＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选） 650
PS2代游戏机套餐：30000型/30006型/30002型/30007型/30004型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋电源＋AV线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选 2120/2050/2000/1950/1900
PS2代游戏机原配：30002型/30006型/30000型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线＋完美直读（无需引盘） 1600/1550/1500
PS2代限定版主机37000型(原配振动手柄＋支架＋摇控器＋电源＋AV线＋完美直读）颜色：海洋蓝、透明黑色 2250
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选） 750/680/650/600
任天堂：NGC主机＋生化危机（正版） 1500
NGC主机＋手柄＋AV线＋电源线 1300

GB GBA单机
GBASP主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源） 750 颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）粉透、蓝透 660
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透 420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 黑/桔黄 610
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透 550
GBA2002皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 银灰 630
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数 350/200/165
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选 680
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 430
GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选 260

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

主机50元/台 GB机20/台 GB套机30元/套 快件邮费

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选，复读机一部，高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止

二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋完美直读＋电源＋AV线＋20款游戏自选 1250 型号：30001/30006
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选） 410 型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选） 350 型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选） 315 型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选 260/320
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选） 450/380/350
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选 400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 400元 超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源 320
NEC主机（手柄、电源、AV线、游戏）250元 GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选 280/130/110/230
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元 NGP彩机＋送两盘卡 220元 WSC手掌机＋送卡2盘 250

主机50元/台 GB机20/台 快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止

新产品

A、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感) 230
B、技佳32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3(可对应所有PS游戏)＋送20款游戏 650
C、足球跳舞毯（想感受一下在足球场上的感觉吗？只要拥有了足球跳舞毯，在家里就能梦想成真，要让您感受到足球场上的刺激，可适用于各种游戏机。要想发挥您的足球技巧，快快拥有足球跳舞毯 210
D、GBA万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。） 720
E、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！ 220
F、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力） 90
G、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求 150
H、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
I、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
J、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏 120
K、GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现 32M/170；64M/220
L、GBA128M可录机可录卡（可从电脑中下载，许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏，还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开）（此卡不参加GBA套餐新产品自选购买此商品可赠刻录GBA卡一次） 350
M、GBA256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选） 550
N、GBA便携式音箱（可安装在GBA上，可让您享受到更加逼真的游戏音响效果，想体验一下GBA的影院的效果吗？只要拥有GBA音箱会让您梦想成真 ） 80
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力 180
P、GBA超薄液晶便携式彩监5.5寸可接收有线电视VCD、DVD、可监控 350
Q、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线） 450
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色 380
S、GBA攻略全书(收集近百种市面最流行的游戏机攻略并附送游戏金手指) 30

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止

配件自选区

X-BOX原震动手柄	160	万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GBA手柄式盔甲	30
X-BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA万用振动护腕	60	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
X-BOXVGA	180	DC万用金手指/开机盘	35/20	PSONE旅行充电电源	150	GBA手提式旅行包	30	GBA高能充电器（10小时）+收音机立体声双喇叭	50
DC手柄 原装/组装/格斗/震动手柄	63/30/30/50	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE VCD卡	180	GBA车载充电器	40	GBA耳机＋收音机	30
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC原装键盘/鼠标	73/42	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBA万用旅行包	45	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC原装记忆卡（带屏幕）	113	DC振动光枪	72	PS2原装震动手柄	150	GBA透明皮套	10	GB彩/薄/厚电源	8
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC原装光头	120	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	180/40	GBA对战线	15	GB彩/薄/机壳	15
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC制转/PS制转	30/35	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBA镜面/摇杆	10/10	GB把式充电器	30
DCVGA/万用VGA	39/200	DC方向盘	150	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBA夜用灯/背光灯	20/30	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBA后盖	15	GB掠夺者金手指卡	60
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS金手指（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器	60	GBA放大镜	17	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS 120格记忆卡	45	PS2 原装光枪	210	GBA彩色机壳	50	GB魔术卡	25
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150 DC	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA旅行充电电源/充电器	35/25	PS2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止

CBA单卡区

GBA黄金太阳2中文	150	GBA梦幻模拟战（PS版）	85	GBA索尼克1/2	70/80	GBA风之克罗诺亚1/2/3	60/85/70	GBA正邪之战	70	GBA恐龙危机	85	GBA玛丽2代/3代/4代	45/50/55
GBA荣誉勋章	65	GBA魂斗罗（PS2版）	80	GBA星之海洋	70	GBA梦幻之星中文	90	GBA生化危机PS版	95	GBA GT2（PS版）	70	GBA星球大战	70
GBA数码宝贝中文	75	GBA黑色细胞ZERO	75	GBA马里奥赛车/V拉力3	60/60	GBA太阁立志传	80	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA1942（PS版）	65	GBA漫画家物语	80
GBA古墓丽影中文	80	GBA陆行鸟（PS版）	70	GBA 时空之轮（PS版）	80	GBA实况62002最终版（PS2版）	88	GBA星际争霸	70	GBA彩虹6号	85	GBA古墓丽影（PS版）	75
GBA最终幻想战略版	85	GBA黄金太阳2	110	GBA机器人大战R（中/日）	80/75	GBA洛克人2 EXE3	75	GBA樱花大战	80	GBA大航海PS版	90	GBA电梯大战(PS版)	75
GBA拳皇EX2	70	GBA黄金太阳(中/日)	75/65	GBA机器人大战A（中/日）	65/60	GBA胜利十一人(PS)/2002	68/75	GBAGT赛车/尖端GTA	60/60	GBA指环王	75	GBA鬼眼狂刀	70
GBA口袋妖怪（蓝宝石版）	80	GBA皇家骑士团(中/日)	80/65	GBA游戏王7－决斗都市传说	95	GBA街霸3 /街霸EX	80/68	GBA真魂斗罗（PS2版）	80	GBA实况足球6 PS2版	88	GBA萨尔达	70
GBA口袋妖怪（红宝石版）	80	GBA恶魔城(中/日)	65/60	GBA装甲核心	75	GBA心跳回忆2	80	GBA 皇牌空战（PS）	80	GBA美少女麻将	75	GBA超级忍(PS2版)	80
GBA口袋妖怪(蓝宝石中文)	90	GBA恶魔城2(中/日)	80/70	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA梦幻迷宫2	80	GBA怪兽之门	90	GBA棋魂	75	GBAFIFA2003足球	75
GBA口袋妖怪(红宝石中文)	90	GBA快打旋风1/	260/70	GBA光明之魂中/日	80/70	GBA中央大陆之战	70	GBA牧场物语2	80	GBA古惑狼PS版	75	GBASEGA拉力3	68
GBA口袋妖怪翡翠中文	90	GBA龙战士/龙战士Ⅱ使命之子	55/70	GBA鲁娜传奇（PS版）	70	GBA美少女麻将中文	80	GBA封神演义PS版	80	GBAJ联盟创造球会2/A	85/75	GBA壮志凌云	65
GBA真女神转生光之书/暗之书	75	GBA三国志（霸王大陆中文FC）	70	GBA幻想水浒传	68	GBA拳皇 /EX新血	68/63	GBA红色警戒PS版	85	GBA死亡之屋弹珠台	75	GBANBA2003	70
GBA超级机器人大战OE/中文	70/80	GBA沉默阻击手（PS版）	75	GBA纯情房东俏房客	75	GBA梦幻世界杯	85	GBA超魔界村R	60	GBA钻地小子A	75	GBA真人快打4PS版	70
GBA Q版赛车A2	65	GBA坏瓦里奥/3	65/70	GBA铁拳A	75	GBA孤岛冒险3	65	GBA火焰纹章（中/日）	95/85	GBA死亡陷井	70	GBA真人快打4PS版	70
GBA超时空要塞(PS版)	80	GBA魔法假期中/日	85/70	GBA高达战记	95	GBA特鲁尼克大冒险2/中文	75	GBA天使之翼	85	GBA武藏传（PS版）	85	GBA银河之星中文	85

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街霸2……130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代……180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯……185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人……160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机……185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号……150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3……150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台……165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头……50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

GB合卡自选区

黄金太阳1中文	40	大航海时代4中文	26	生化危机2中文	42	金庸群侠传中文	50	樱花大战2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	大金钢6中文	50	太空战士X	55	笑傲三国中文	55
黄金太阳2中文	60	天诛4中文（PS版）	60	生化危机3中文	43	勇者1＋2中文	27	合金弹头2002中文	45	心跳回忆2中文	45	实况足球2002	30	口袋妖怪红宝石	50	007明日帝国	40
古 墓丽影2中文	50	三国霸王大陆（FC版）	30	孤岛冒险4中文	45	精灵王妃传中文(网络)	70	帝国时代中文	50	心跳回忆（文艺体育）	36	射雕英雄传中文	29	口袋妖怪蓝宝石	50	光明之魂中文(GBA版)	56
超级机器人大战X	55	核金装备（PS版）	40	卧虎藏龙中文	53	七龙珠2002中文	50	盟军敢死队中文	40	幻想传说中文	30	格斗王2002中文	37	火焰文章中文(GBA版)	80	特种部队A－计划	43
机器人大战A中文	43	口袋水晶中文2时钟	29	牧场物语4/5中文	45	真三国无双2中文	60	星之海洋中文	27	幻想水浒传中文	60	2002灌篮高手（PS）	35	机器人大战R2代	55		

PSⅡ精装珍藏版

FF X国际版	横行霸道3	超－战斗封神2	鬼武者2	保镖	真·魂斗罗	荒野兵器3	ICO中文版	浪漫沙加	钟楼3	鬼泣2(双碟)	高质量特价，每张25/元，买5张送1张
王国之心	星海传说3	飞空之舞4	鬼泣	GT2002	雷盖亚2	幻想水浒传3	剑豪2	SD高达	大战略1942	合金装备2本质	邮费3张10元，3张以上15元，
三国无双猛将传	格斗之王2000	实况足球最终版	异度传说	忍	皇牌空战4	铁拳4	恐龙猎人	侍魂	魔颤2	指环王·双塔	此碟可保护PS2光头，可收藏。
核金装备	宿命传说2	机器人大战限定版	格兰蒂亚X	寂静岭3	决战2	高达战记	王国之心FINALMIX	阿尔格斯战士	暗黑编年史	三国无双3	
实况6最终版	SD高达G世纪NEO	高达0079	装甲核心3	盗墓者	三国战记中文版	乔乔冒险	NBA明星五人组	特鲁尼克大冒险3	山脊赛车5		

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元一盘

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利公司 邮编：100053
邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
咨询售后服务电话：（010）63274599
地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

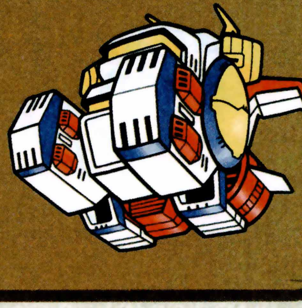
本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



羊年秘技，合刊大集结。



天地会领导在新年团拜会上的讲话：

1.看了本刊一年的秘技大家辛苦了。

2.希望“真·玩家”们在新的一年发挥“绝密至上主义”，再接再厉努力玩。

3.除了给大家拜年外也祝各位会员的主机们在新的一年多福多寿，继续工作建设游戏大业。

XB 铁甲飞龙ORTA

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●隐藏要素全开：

首先将全部3个难度全破，打开所有大项，以下是BOX GAME中要素取得法坐骑RLUE DRAGON：将一代复刻版以正常难度以上爆机得原生飞龙，系列全体均有登场。

AIR SHID：将SUB SCENARIOS中的任务1以A级以上评价过关，能力超弱的帝国飞船。

WORMRIDER：A级以上评价过任务2，下雨难过的大嘴大牙怪。

BABT WING：A级以上评价过任务4，可爱小飞龙再登场。

DRAGCNMARE和PANZERWING：将余下的任务3、任务5以及帝国少年篇中的所有任务以A级以上评价过关，再在NORMAL以上难度的正选游戏中取得尽量多的A级以上评价。前者拥有最大锁定数32！（得分王）后者是RPG篇中第三次变身的通常状态，本作最强飞龙。

取得以上好东西后，其它诸如画廊，CG馆，造型鉴赏以及骑手选择全开，潘多拉盒100%OPEN。



●分歧路线

第二关：首次遇到巨型蜈蚣或敌人后主动右转为A路线，默认左转为B路线。

第三关：通过第一个雷柱通道后，前面两通道默认左道为B路线，右为A路线。

第五关：到石门后，默认右为A路线，左为B路线。

第六关：第一个分歧在跟随白色邪龙时默认直走为A，急左转为B，以后会遇见两次攻击枢纽的地方，成功进入A路线，失败进入B路线，不予理睬进入C路线。（更正，失败走C路线，完成一半走B路线）。

第七关：途中有两个小BOSS，击败与否决定A、B两条路线。

第八关：将培育间内所有胚胎击毁进入A路线，否则进入B路线。

一般来说由玩家主动选择的路线得分较高（不明白可将OPTION中的屏幕信息调至FULL，会有提示）。

——苏州 张惜春

星尘大海：究极的游戏，极强的秘技。

GBA 恶魔城·白夜的协奏曲

游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●LV53后最快的升级方法：

条件：①祖斯特LV53以上

②护甲：マジカルマX1

饰品：マジカルネックレスX2

サイファのすぃレょラX1

③魔法组合：冰陨石（斧头+冰魔导书）

方法：由表城空中回廊进入因果机械塔后有四个通道，从最下方的通道进入，见到一个向下的通道，从最下方的通道进入，见到一个向下的通道，下去后祖斯特站在平台上，左下角是13只のみ男，站在平台上用上+B冰陨石可一次击杀全部のみ男，后跳离房间，再下来又有13只，如此反复即可，没有MP后可下去用圣鞭打，待35秒后MP可完全恢复，则继续用冰陨石。若辅以魔法药效果更佳，用此方法，25分钟升一级绰绰有余。

——山东 苏阳

星尘大海：最新的GBA恶魔城系列最新作《恶魔城－悲伤的咏叹调》就要上市，大家不要错过啊。



GB 幽游白书4·魔强统一战

游戏推荐度:6	秘技实用度:6

●最强的超杀

条件：①使用角色：飞影。

②画面下方的S球在最左方（以角色面向右方为准），推荐用飞影的→→+B来蓄S球。

方法：用→↘↓↙←→+A放出黑龙波的护身气罩后，在护身气罩未消失时按B键，飞影可打出超杀状态的黑龙波，此招杀伤力极大，即使被对手防住，耗血亦十分明显，是本游戏中除雷弹不可防御的超杀外最强的超杀。

——山东 苏阳

星尘大海：看来还是有一堆玩家还恋恋不舍GB上的格斗游戏，掌机无敌啊。

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●最终BOSS一击必杀法（一回合内）：

发动条件：①二周目游戏；

②取得足够的提升武器威力的芯片；

③拥有“再动”精神指令的角色若干名；

④真·盖塔的最后一招修改至最强。

攻略要点：利用二周目游戏时所有机器人均可装4块芯片的特性，真·盖塔3种形态共可装12块芯片，将所有的提升武器威力的芯片装在真·盖塔上，其它还可以装几块提升移动力的芯片，在最终话，利用“再动”先将盖塔G移到BOSS身旁，真·盖塔驾驶员使用热血，利用同样的方法移到BOSS身旁，用最后一招合体技（攻击力显示为9999，实际超过这个数）即可将最终BOSS一击必杀。

——浙江 陈剑

星尘大海：全国上下一条心，誓把NT变BT。

GBA 俄罗斯方块

游戏推荐度:10	秘技实用度:5

●一点小技巧：

在方块落到底端时，此时不停地变换，方块是不会定位的，而且可以移动，这样打高水平也没问题。

——浙江 陈剑

星尘大海：无语中。

GBA 格斗之王EX2

游戏推荐度:8　秘技实用度:6

●爆气的取得:

游戏初期是无法“爆气”的。在“STORY”中,随着胜利战次增加,三个人头像后的槽会随着结束时状况增长,每涨满一个槽取得一颗星,只要使某一人在通关时得到一定的星并在等级评定中达到“MASTER OROOHI”(以后简为“MO”),就会有提示说此人可以“爆气”了,而此人HP槽会有所变化(无等级限制)。

●隐藏模式:

在不断得到“MO”称号时,各种选项会不断开启“等级调整上限增加”、“ENDLESS”、“STORY ON/OFF”、“增加快捷”热启“(SELECT、START、R同按)”、“音乐欣赏”等。在“ENDLESS”中以第一的成绩打穿,就会追加“POWER MAX ON/OFF”选项。

●隐藏人物:

游戏中有两个隐藏人物:BOSS“忍”和“暴走忍”。

只要将21个人的“MO”称号全部取得,出现忍;再将忍的“MO”称号取得,又会出现暴走忍。

——河北王鹏

星尘大海:请留意最新GBA特辑上吐血写成的全人物性能分析。



PS 最终幻想战略版

游戏推荐度:7　秘技实用度:6

●隐藏职业:

本游戏隐藏职业为模仿士,转职条件为道具士LV8见习战士LV8,召唤士LV5,风水士LV5,龙骑士LV5。模仿士无任何特技,但可以任意模仿我方任何队员的任何动作。

●FF7主角克劳德强力加盟:

1、先在第4章时去机工都市,发现新机体,2、去碳矿都市酒场了解“碳矿之亡灵”。3、在王都ルザリァ的酒场与バイオウーヮ交谈,选第2项,4、在矿坑救出圣龙レハザ,获得水瓶座水晶,同时バイオウーヮ和レヘザ加盟,5、返回机工都市,把水晶放入机体内,机体复活,劳动8号加盟,6、在ゼルテニァ城中酒场了解“咒おれた岛”的消息后产生新道路,7、在去ィグロスダィスダブ决斗之前去机工都市,发现新机体,8、去ネルベスヵ神殿与劳动7号改决斗,战胜后得到巨蟹座水晶,9、返回机工都市,将水晶放入机体,把克劳德召唤了过来,但不肯加入并离去。10、在ゼルテニァ城或是贸易都市ザーギトス中(至于是哪个就看你在第一次到ザーギドス时买不买花了)救下克劳德后他便会加入。11、在ベルベニァ活灿中利用道具士发现道具的技,在最高点找到克劳德专用剑,从此他就可以使用LIMIT技了。

——浙江 潘嘉玺

星尘大海:老牌PS游戏的老秘技。

PS 屠龙战记

游戏推荐度:7　秘技实用度:6

●隐藏路线

假设救人为A路线,不救人为B路线,在B路线第2章第6关クロヴィスの砦中拿到钥匙后不要开启红门,即是否见ファーナの魂。如果见了,主角就会与她结婚,生下フィリッァ,第三章为“凶龙神”;如果不见,主角就会收一个徒弟兼义子ジェロム,进入隐藏的第三章“拜龙教团”,其中有几个新场景,共7关,此关过后,ジェロム会与サーラ结婚并生下一个女儿アニタ,她为第4、5章主角,在第5章头两关还能使用老了以后的第三章主角ジェロム。

——浙江 潘嘉玺

星尘大海:老牌PS游戏的新秘技。

XB 布林克斯·时间清道夫

游戏推荐度:7　秘技实用度:7

●立刻过关

游戏中同时按黑白两键可立即过关,对于收集黄金和猫牌很方便。

●隐藏秘密

收集到全部猫牌后,可得游戏CG欣赏和原画设定,在最终BOSS战中的商店中可购买万能时间清理器(90000G!)以及一些超无聊“猪体组合”。

——苏州张惜春

星尘大海:星尘很喜欢该游戏的画面,只喜欢该游戏的画面。

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度:8　秘技实用度:7

●无敌战队的创造:

首先要有两台修理机,然后再把敌人消灭得只有一个时,让修理机上去当靶子,其他人都到后方



去,那敌人就会攻击我方的修理机,然后就让修理机互相修理、升段,就一直到敌人无法打到你时把敌人干掉,这时你的修理机的段位就很高了,下一关时敌人出击,你会发现敌人的段位一下高出很多,接下来战斗很辛苦,打到只有一个敌人时就留下给修理机练段,一般到第15关时你的修理机已是99段了,这时把我方主力战队的机体上限改到最大,这时敌人由于上限的关系打不到我方的机体,而我方可轻而易举地打中敌人,接下来……。在战斗中首选人员应是多蒙和他的战友,因为他们120气力才发动的特技攻击力是随段位提升而上升的,到99段时一击都在2万以上,而20关出现的BOSS也可让他们轻松搞定。合体技因是万丈和腾平最好,因为万丈有魂和觉醒。在2版时,真·盖特可以装12枚芯片,改造一个装甲4000,反 230的机体是很简单的(一般装甲2500,反150就很强了),以上人员再加上主人公和你喜欢的机体就是一支超强战队。第最终话时我用了3回合就干掉所有敌人了(上面时限是10回合)。新手指南。

——浙江李鹏

星尘大海:给出一个经典的机战秘技,温故知新。

GBA 街头霸王2X

游戏推荐度:8　秘技实用度:6

●隐藏秘密

在游戏中,按下SELECT键,当听到一个声音后,即进入超级模式,在此模式里,一些角色的招数被简化,无需等待两秒,只要快速按(←→拳/脚)、(↓↑拳/脚)即可。而当能量槽集满时,A、B键同时按,便可发超杀,非常简易,如想回到平常模式,再按SELECT即可。

——河北李翻云

星尘大海:格斗元祖街头霸王依然是GBA必备游戏之一啊。



GBA 口袋妖怪红·蓝宝石

游戏推荐度:9　秘技实用度:6

●隐藏秘密

在深水处潜水,经常可以发现一些道具,可以到124号水路中的小房子里找人谈话,并交换各种进化之石。

在标题画面按住上、select和B键可删除记录。

——昆明李力

星尘大海:实用的秘技。



Comic The Review
漫画评论
J.LEAGUE创造球会2002 之卷
原作：冰关真人
买嘛～
じり
じり
这算什么秘书啊？
就算是我的女朋友也不能跟我要2亿日元的礼物啊……
游戏里的秘书实在是太可怕了。
按理说钉子不应该弯啊！
用圆的那头敲就会弯成这样
冰关本人直到最近才知道锤子的两头有什么不一样的。
冰关真人生活小趣闻
这次我要向大家介绍的游戏是超级足球游戏《J.LEAGUE创造球会2002》。
玩家作为足球俱乐部的代表兼监督，要以创造最强的球会为最终目标。
玩游戏之前
头痛
「监督」～？「经营者」～？
没问题！把一切交给我们吧！
!?
对了，游戏一开始会有美女秘书为玩家作一个详细的说明，真是救了我一命。
我是佐伯雪乃
凯特.罗伯特索恩
我是矢野
我叫小茜
能力方面都差不多，选一个你喜欢的吧！
一看见她们那优美的动作我就心跳加速(笑)。
连打字都像跳舞的动作一样
啊啊，我的女神
游戏中要做的事情像山一样多！
设施的增加和改建
指示练习指挥比赛
和赞助商、电视台签合同
决定人事调配
啦啦队队歌的制作
当地的发展
那样
这样
有一停双脚就没过。
啊～忙死我了
呼～呼～
这一切全都是为了创造属于我的球队，就算死也心甘情愿——
由于游戏的自由度很高，所以玩家可以尽情体验模拟建设的乐趣。
因为一开始的启动资金很少，所以经营起来相当困难。
桑拿浴设施
2亿8000万元
送给秘书的眼镜
2亿元！
不管什么东西都贵得要命、真受不了……
呜呜呜～
连这种东西也要买啊……


钱～全都花光了～怎么办啊……
大家在购置东西的时候一定要三思而后行啊。
玩家作为监督也不能只顾赌钱千万别忘了还要育成选手。
噢——!!
虽然也可以另雇监督，但我还是愿意亲自上阵！
监督
游戏中还有关于解说专业术语的选项，使人不禁感叹育成系统的完美。
前半 後半
1週 システム 休養
2週 フィジカル 休養
3週 ポジション別 3-5-2
4週 ミニゲーム 休養
个别练习
我？
你——给我去练习点球！
——说起来，点球是什么啊……？
关于比赛可以选择“观看比赛”和“观看结果”两项，你愿意选哪个都可以。
0 1
看着自己的选手活生生的动起来、真是太幸福了——
好可爱啊
随着球会的不断发展壮大，资金也会逐渐增加。
48億8254万円
哈哈哈
有钱的感觉就是不一样啊！
看着暴涨的资金，成就感十足啊～
如果让选手长期处于疲劳状态的话，“不满”值就会上升！！
我已经受够了，不想再训练了……
给我忍耐！
你这家伙，连什么叫“忍耐”和“体谅”都不懂吗！？
如果队员们的初始值能高一点就好了。
整个游戏最有意思的部分大概就是选手的作成了。
我的杰作
可供选择的发型也超有个性。
游戏中不时还会发生特殊事件。
通过交涉可以和多位优秀选手签订合同。
成功！
事件的种类非常丰富，而且育成也可以随着事件的发生继续进行，酷啊。
但是，也不全都是好事。
不好××选手受伤了！
虽然每次游戏结束都可以自动存盘这点蛮方便的，但还是……
啊——太慢了、太慢了、要是能快点就好了。
天——啊——慢死啦——
经过无数的挫折和失败，我终于建成了自己理想中的俱乐部。
这种游戏就算是大人也会喜欢的。
不只那些超级足球迷们喜欢，连我这样的人都玩到不能自拔了。
可是那些对足球不感兴趣的人我可就不知道了。
后遗症：游戏结束后长时间丧失对金钱的判断力。
才给了5000万元的赏金啊！
太少了
太少了
这也就是小菜一碟嘛！
太危险了！
太危险了！

男性角色性格浅析

天平的支点

上次的性格分析文章讲的是“半边天”，那么这次来讲另半边，与女性角色相比，男性角色的性格无疑占据着更重要的地位。如果游戏是架天平，男性角色就可以说是左右天平平衡的支点。原因看起来似乎很简单：多数游戏的主角都是男性。但，仅仅是如此简单而已吗？

动漫才是“老大哥”

早期的游戏由于机能的限制，难以用丰富的表现手法展开情节，人物的性格自然也比较苍白。FC初期最具性格魅力的男性角色，应该是动作游戏“鲁邦三世’中的这位义贼主角。但遗憾得很，这个角色并非游戏原创。而超级马里奥，尽管在动作感上无人能出其右，但剧情的简单使人无法对马里奥的性格留下什么印象，即使这个大胡子水管工是全球最出名游戏男主角，可是除了“憨厚可爱”之外也很难有更多的形容。在这之后的FC游戏也开始注重情节，但初代RPG中仍然相当缺乏对主角性格的刻画。DQ1中的勇者洛人的最深印象就是“每次被打则都是满地找牙，然后再花掉一半钱去看牙医”。FF1则更甚，主角由于转职系统的规定，就更没什么特色可言，它吸引人的地方在于惊论式的世界观和创新性质的战斗系统。总之，我们提起FC时代的游戏时，关注得更多的还是游戏本身，而不是角色魅力。但在同时期的动漫领域，情况则完全不同。

相比于游戏，日本八十年代的动漫画无论是从技术手段，风格多样性还是营销包装上来讲，都要先进、成熟得多。既然同属娱乐业又更先进，动漫画产业对游戏就有了很大影响。从五十年代的首家老师开始，漫画作品的制作方式就基本确定了。这个制作过程固然需要资金支持，但漫画家本人的心血当然更加重要；只有制作者尽情地发挥，才能出现令人满意的作品。这种模式一直延续到游戏的制作中；不同的游戏厂商，不同的制作者，其作品的风格也不尽相同，体现出强烈的个性。而动漫由于起步时间早和技术相比成熟，所以在情节的深刻和完善程度上要明显领先于游戏；作品吸引人之外亦不仅限于世界观，更在于多样的人物性格。更重要的是，角色的性格服从于情节，情节又得服从于世界观。所以说角色的性格是由制作者本人的世界观决定了的。从这一点来看，游戏世界中多姿多彩的性格其实不难理解。

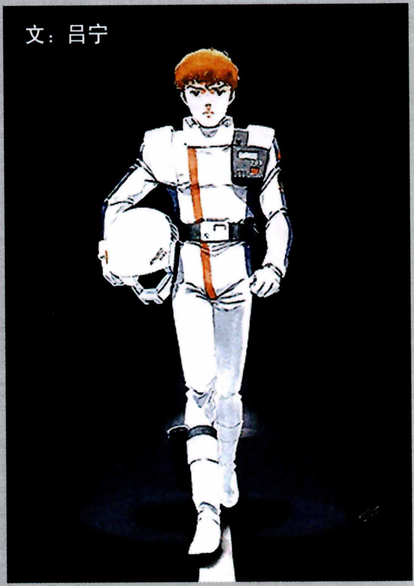


现在的男性角色性格种类虽多，但按其基本特点区分，大体上可以分成“热血单纯型”和“沉稳冷静型”两种，而游戏角色的这种套路也是从动漫画继承下来的。首先来解释一下这两种性格类型：前者属于喜欢用自己的力量解决问题的热血汉或是单纯可爱如孩子的角色，例如“机动武斗传高达G”中的多蒙和“最游记”中的悟空；后者则几乎包括95年前所有不属于前者范畴的，以处事冷静者居多，如合金装备系列的主角固体蛇和机战系列的强者白河愁（至于为什么强调“95年前”，后面再作介绍）。由于动漫画在人物塑造上的领先，很多动漫画的角色在改编的游戏中更拥有非常高的人气，这里就把动漫和游戏一起讨论了。

任性带来的强大

先来看一看“沉稳冷静型”。目前的很多男主人公都被塑造成背负沉重宿命、为人处事比较冷峻（甚至冷酷）的酷男，而且这样的角色确实人气很高。但这其中的很大一部分再定，其实背景设定和个人性格都相当苍白，真成了“无却酷”。真正的“沉稳冷静型”角色，必定拥有厚重的世界观基础。

高达系王牌机师们可以说是沉稳冷静的典型了，这从机战系列里就能看出来。但机战的情节应属“大杂烩”型，所以这里我们还是把这些王牌机师回到他们自己的架空世界去分析。从阿姆罗和夏亚这对一辈子纠缠不清的冤家开始，在宇宙中跑跑跳跳的NEWTYPE们几乎无一能逃脱富野监督的“魔爪”，几乎无一例外地走上了



↑好容易找总帅要来图，却不知道是谁。

“任性倒霉死小孩”的不归路（恐怖啊……）。这些令上级军官们头大的倒霉生物拥有很多共同点，比如十几岁就被迫参军、免评级的驾驶能力、舰长命令从来不遵守、经常击坠与已萌生感情的敌方美女机师等等……，除了驾驶素质这一点外，无一不是“任性”这个特点的原因或结果，而这些特征都是建立在高达的世界观的基础上的，从0079开始，到逆惑的夏亚结束的正流系高达史，应该原是“以小孩子的眼光观察的，无正义可言的战争”。在他们的眼中，战争不是闪亮的勋章，不是精密的谋略，而仅仅是生灵涂炭，但厌恶战争的他们却不得不参战，不得不去做战争中的一颗棋子，这就决定了他们必然的悲剧性命运。明明知道以自己的力量无法改变战争的结果或其非正义性，却又要抱着一线希望去努力——或许是因为责任感，或许是为了“曾经努力过”这个过程，或许甚至仅仅是因为当时的心情或心理的阴！由于个人经历和周围环境的影响，就造成了“让他往东他一定往西，让他打狗他一定骂鸡”的别扭性格。以往SF系的动漫画和游戏中，主角的性格多数是“拳头主义”的热血汉；而高达系却是别扭的死小孩。对此富野监督有如下解释：“我认为如果把主角设定成无缺点的完美性格或形象，便不会引起普通人的真正的共鸣”。因此高达系中的主角虽难逃神格化的命运，但其对平凡生活的渴望却非常强烈。可惜的是，“作为高达机师非常优秀，作为普通人却未必幸福”是他们的



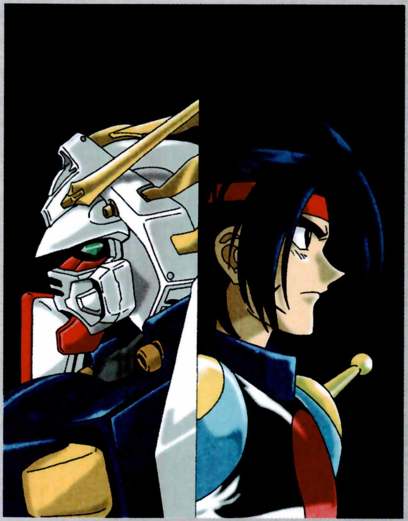
男性角色性格魅力

宿命……这些遭遇"落实"到游戏里,就成了不同于一般意义的"强"。说到因为任性和冷静而拥有的能力,恐怕很少有什么男性角色与NT们抗衡了(而且他们可以做到冷静地分析问题,把握理智与情感之间的平衡);也几乎没有其他角色在冷静方面比NT造成更深远的影响,高达系列的常盛不衰就是明证。

热血就是生命

与沉稳冷静型相比,热血单纯型出现得更早一起。在消费层年龄比较低的童话型RPG里,这类主角占据了多数位置。他们的性格似乎简单一些,主要围绕着"单纯,热血可爱(?)"来刻画。最著名的一位,可能就是"G高达"里的多蒙了吧?简直是完全游离于高达世界观之外的,纯粹的热血。而另外一位更单纯些的,则是机战系列的主角之一——大路痴安藤正对。拥有驾驶风之魔装机神能力、性格豪爽的少年,生活中却是超级马虎,方向感全无——最高记录是开着赛巴斯塔绕地球整整一十五圈却没找着日本(听说这个记录最近又提升到了18圈……汗)。这种迷糊中带着可爱的少年似乎更能诱发女性玩家的母性?

其实冷静也好,热血也罢,都是各有所长,不过现在的游戏中,冷静型角色更多一些,这里也许有玩家审美观迁移的过程,可是如果一味耍酷而连基本的性格要素都不具备,可就太过分了些……。



EVA与残月

前面在关于冷静型的分析时,使用了"95年前"这个界限,原因和女性角色性格的大变化一样——都是EVA。EVA塑造了两个成功的女性角色,更塑造了一个成功的男性角色。这个"自闭之王"碇真治,和陵波都拥有极高的人气,虽然很多人把他列为"最厌恶男主角"榜首,但他的走红绝非此负面影响的结果。真治的被关注,就是因为他说出了很多人埋藏在心底的,无法诉诸舆论的想法,从而引起众多强烈共鸣。引用某人的话,就是"你可以不喜欢真治,但你无法否认自己与他的相似之处",又有有心之壁呢?结果自真治之后,很多"残缺型性格"的角色出现,这些角色在性格的某些方面存在明显的缺陷,有的甚至不能称为正常人。从某种意义上来讲,他们与"冷漠型"女性角色有点接近,代表角色主要有两位:一位是"残月"的象征——八神;一位是高达W里的希罗。虽然两者都很典型,但成功者只有一个。

八神在KOF的世界观中以第二男主角的身份出现,但他的性格却带有明显的反社人格倾向,即一地以自我为中心,完全无视社会规范。这样男类的性格,一举获得了极高人气,也许八神唤醒了人们心底的反抗、叛逆意识吧……但十分遗憾,"残缺型"男性自己的成功范例仅此而已,另外一个典型,就实在难以让人恭维了。这位我至今也弄不明白其走红原因的"酷哥",只能说是个不折不扣的男性版陵波仿制品,而且还是属于次品的那种,这希大公子外表冷峻、举止帅呆,但身体里流淌的却是纯纯正正的蟑螂血液,细胞里隐藏的更是如假包换的蟑螂基因……能把真治的自闭和陵波的冷酷扭曲成无意义,无内容的耍酷,也只有这厮了,他确实迷倒了不少小妹子,但高达系列的精神却在自爆的耀眼火光中荡然无存……至于其他的"残缺型"角色,亦多数是模仿EVA中的某些言行,并且多以东施效颦的结果收场。例如某著名肉麻台词"我会在这里",只不过是和国产偶像剧差不多的伪物罢了,有什么资格与"あなたは死なないわ,私が守るもの"相提并论。

戴面具的千变脸

"千变脸"并不是指所谓双重或多重人格的角色,而是说一般恋爱游戏中的男主角。因为男主角的性格在游戏背景中基本上是空白,玩家喜欢什么类型的女孩子,主角就会"替"他选择,所以这类主角就成了玩家性格的镜子。他们给人的带入感可能是最高的了。"变脸"型角色本来没什么可说的,但也有一个系列游戏游离出了"空白型"的框框,开辟了属于自己的一片天地,这就是樱大战系列。

很多人喜欢把大神说成"花心大罗卜",甚至是"日本的韦小宝";对此我只能说"他们根本不了解大神"。作为SEGA的当家男主角之一,大神是很值得现实中的某些人学习的……因为是热血青春剧的领袖,所以大神的第一特点就体现在了"强"上,驾驶使用双力的光武的实力不必说了,就连射击能力也不比玛莉娅差多少。尤其是某些情节中展现出来的强大魄力(如与ハクシキ的战斗),总非旁人能及。而处理情感问题上的态度,大神实际上是很负责的,不过这里确实有缺憾存在;在与女队员的关系上,大神表现出的鼓励态度和责任感有时确实超出了队长的限度,或者说至少容易造成误会。但这已经属于恋爱游戏的通病,并非樱大战所独有。樱花系列宣扬的本来就是樱花色的纯纯的感情(一吻定江山?),从这一点来看,说大神像韦小宝就太过分了(有人对这种人的态度,嫉妒的话就直说嘛)。大神身上带着的是SEGA向来引以为豪的浩然正气和凛然大气,这绝非那些花哨的肯定所能相比。



性格与外貌的矛盾

面相丑陋的男性正面角色,现在相当少见(从来就没多过),年轻的透着帅气,年老的显得沧桑。不过像固体蛇这样的成熟型角色想要成功是很困难的,因为需要厚重的背景和世界观作基础;而身世悲惨、造型绝美的酷男现在是越来越多了。前一段时间,恶魔猎人但丁就被一刀劈下了最酷男主角的宝座,秀真这样的角色对女性玩家无疑有着极大的杀伤力。不过外形帅不帅倒在其次,只要不再是"师奶杀手型枕头"就好,毕竟外形的"酷"度没有止境,而真正以性格吸引人的偶像却可能一生也找不到一个……アムロさん……

其实个人觉得,从七八十年代以"热血"为主的状况到目前以"冷静"为主的趋势,是件好事。可能是因为后者更需要深刻的世界观吧。但现在一些只求外表华丽冷酷角色的流行,可实在对将来游戏的发展没什么好影响。当然了,"角色性格服从游戏,以至制作者的世界观"这个规则,应该不改变。不信者可以把多蒙放进0079的世界,或是让超人再回到鸟山朋的天地中……



不过,无论是对男性角色的性格分析,还是对女性魅力的来源探讨,都是以男性的角度为出发点的,若有偏颇之处,还望见谅了。



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

责编/星尘大海

GBA 风之克罗诺亚·梦见的帝国

厂商：NAMCO　类型：ACT　媒体：卡带



本人最近玩了由名厂NAMCO为GBA打造的《风之克罗诺亚·梦见的帝国》，不知从何时起，这种以清新风格为主题的游戏越来越少了，但是NAMCO就是抓住了这种机遇，把自己新的招牌作品"风之克罗诺亚"系列搬到了任氏的GBA上，不过画面却变成了2D，但是这丝毫不影响到此作的魅力所在，反而给人一种原来2D也很好的感觉，这是自从《超级马里奥》以来从来没有过的感觉。（强烈推荐各位一试）此作不仅仅是把GBA上的2D机能发挥得淋漓尽致，而且出现在PS版中的敌人及克罗诺亚的动作都毫无保留的继承了下来，玩起来依旧是那种清新的风格。

总之，这是一款以清新风格为主题的游戏，而且适合任何年龄段玩家（属于E级），女性玩家或许会更喜欢，另外PS2版的《风之克罗诺亚2》是全3D画面的，相信有《电新》的玩家朋友早已经看到了，不错吧！（众人：都玩了！！少废话）拥有GBA或（和）PS2的你还等什么？入手吧（请支持正版）。

——北京 王军

角色：9	操作性：9
画面：8.5	创意：9
音乐：8	移植度：——
情节：7.5	总评价：9
游戏时间：穿版	

GBA 格斗之王EX2

厂商：PLAYMORE　类型：FTG　媒体：卡带



如果说前些日子GBA的街霸ZERO3能够达到PS版同名作品水平的话，那么此次的KOF EX2简直能达到DC版的KOF2K的程度了。PLAY MORE是一个一直讨不到我这个SNK迷的好的厂商，像合金弹头4，玩时总提不起以前的兴趣来，但这次真的让我刮目相看，虽然这次我只怀着"试一试"的心情玩这款KOF EX2，但这次它再没有令我失望！

本次KOF EX2以KOF2000为蓝本制作，不管是攻击判定还是连技，甚至练习模式（与NEO GEO家用机KOF2000作比较）中的细小部分（如选择对方"All Grand"时，对方不会防御八神，草稚等人近身下段判定的立轻脚）都与KOF2000无异。这次的音效更是让人印象深刻，全部招数都有人语发音，尤其不会像前作中的草稚在发任何（超）必杀技时都是那声有气无力的"呼呀耶"了。

总之目前GBA的格斗游戏中此作最强，如果你喜欢KOF，又有GBA的话，不要怕上次KOF EX的打击（笑），勇敢地购入，你将会知道它的优秀。（这次是唆使全国人民了）

——石家庄 安康

角色：9	操作性：10
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：9
戏时间：到玩坏两个GBA为止	

PS2 龙珠Z

厂商：BANDAI　类型：FTG　媒体：DVD-ROM



实在没想到《DB》系列能够梅开二度、多年后在欧美兴起龙珠热潮。对这部从小学一直看到高中的漫画作品，我一直都怀有深深的感情，《龙珠》代表着日本漫画的颠峰时期。说到《DB》系列的游戏，最辉煌的还是在MD、SFC时代，本人最喜欢SFC的《超武斗传》和MD的《武勇烈传》。不知是我太怀旧还是该系列在倒退，16位机以后的《DB》游戏就没有一款让我很满意过，这次的《武道会》也不例外。

首先说说画面吧，说实话，鸟山明大师笔下的角色根本不适合用多边形来表现，3D化的《DB》一直都是惨不忍睹的，无法表现出漫画中的精髓，而且BANDAI公司的技术力也……。我认为，也许只有现在广泛使用的卡通渲染技术才能让《DB》系列展现出最佳效果（热切期待中）。《武道会》的游戏模式虽然比较丰富，但作为一款3D格斗游戏，其操作是不能让人满意的，角色的动作十分生硬，游戏对输入指令的准确度要求较高，另外读盘时间也过长。不过，在格斗过程中穿插的经典故事情节还是能勾起广大龙珠迷的美好回忆吧！

——北京 彭桦

角色：10	操作性：8
画面：7	创意：7
音乐：7	移植度：10
情节：9	总评价：8
时间：2小时	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

DC 格斗之王2000

厂商：PLAYMORE　类型：FTG　媒体：GD-ROM



其实为这款“迟到的”KOF作品打分心情是非常复杂的（都已经是2003年了呀），毕竟厂标由我们熟悉的3个蓝色字母换成了PLAYMORE，但如果你喜爱KOF系列，那么你玩过这款游戏后绝对会感到厂商在移植这款游戏时的诚意。

游戏画面自然没话说，100%移植原街机版，也许没有DC上98.99的3D场地“养眼”，但原汁原味，不加一点无用的东西，而是更加努力地去表现格斗的操作感，人物动作流畅，帧数充足，如果加上一个格斗用大摇杆，你的惟一感觉就是——我买了一台街机吗？

虽然好处一大堆，可是有些“忠SNK派”一定会为厂商不是SNK而“拒买”或“拒玩”，但本人认为完全没有必要。我们玩的是游戏，而不是厂商，（只是想说明PLAYMORE不是那么的“一无是处”），而且，SNK负责移植的98.99，也没有加个什么“PUZZLE”模式吧？

总之，在寒冷冬季，缴个三两好友，“热斗”一下，格斗的最高乐趣在此！

——河北　王鹏

角色：9	操作性：8
画面：9	创意：7
音乐：7	移植度：10
情节：——	总评价：8
游戏时间：无限	

GBA 银河之星

厂商：MEDIA RINGS　类型：RPG　媒体：卡带



LUNAR作为世嘉历代主机上的王牌RPG，其一向就以感人的剧情和优美的色调吸引了广大的玩家。而GBA上登场的此作，虽然是基于LUNAR第一作的基础上制作，但由于莫名其妙地参入了MEDIA RINGS，导致整部作品的改动甚大，即使是FANS也未必能很快上手。

首先最该遭到非议的就是音乐了！OPENNIG没有主题曲也就不计较了，但游戏中的BGM却都沉闷得可以，别说是GBA的立体声音源了，即使让你戴上最王牌的SONY耳机来听都会认为这是FC时代的音效！道具和武器都不能用图形给表现出来，切换的菜单更是繁锁而不灵活。剧情的改进尚可还能接受，但许多地方联系得还是不紧密，感觉是制作者有意做点新东西去吸引玩家而随意地删改剧本。

作为LUNAR的FANS来说，纵使本作有再大的不足，也还是深爱着《LUNAR》的，只可惜了这块招牌。但愿《LUNAR3》早日降临……

——吉林　刘赢征

角色：9.5	操作性：7
画面：8	创意：6
音乐：6.5	移植度：4
情节：7.5	总评价：6.5
游戏时间：10小时以上	

N64 马里奥赛车64

厂商：NINTENDO　类型：RAC　媒体：卡带



虽然是多年前的作品了，但即使在今天看来，游戏依旧是乐趣十足。

N64的容量限制，导致游戏场景多是不太复杂的多边形，但巧就巧在制作组将赛道绝妙地设置得五花八门。在没有认真地跑完一圈赛道之前，你绝对不能想象前方是怎样的场景。

许多玩家喜欢抨击任天堂的游戏过于幼稚，连这款赛车也是如此，无法同正统的GT系列比美。那你就大错了！任天堂对赛车游戏的手感把握是绝对的专业，在各个赛道你都可以体会到不同的风格。例如闪电杯的WARIO之赛道，起伏不断的路面是绝对专业的F1方程式，再如库巴城堡赛道，你很难想象这不是一款ACT？任何人都可以在MK64中找到自己喜欢的元素，这恐怕也就是为何能狂卖几百万份的原因了吧！

四人同乐就更是精彩绝伦了，加之场景的华丽多变，绝对是家庭娱乐的主力。或许山内溥值此也会会心一笑：“这才是任天堂一贯倡导的游戏啊……”

纵使NGC的玛莉赛车还遥遥无期，但那绝对值得我们的期待和等待！

——吉林　刘赢征

角色：9.5	操作性：10
画面：9	创意：9.5
音乐：8.5	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：无穷大	

XBOX 死或生3

厂商：TECMO　类型：FTG　媒体：DVD-ROM



我想谈论这部游戏的人一定不少，大多数都会说画面超一流，系统有问题，但就画面问题我有些个人看法。

TECMO这个公司在画面上的造诣给我的感觉一直都是匠气极重，只能说他很用功，很认真，但缺乏才气，灵气，没有天赋。就拿这个生与死3来说，很多画面效果完全照抄VF4，雪地、水族馆、斗技场，地面的碎砖等等，只是做一些改良而已，况且沙地和雪地还不大到位。从舞台的场景构图来讲，也没有给人留下深刻印象，冰洞和两个有几段落差的舞台甚至给人突兀之感，除了2对2的专用舞台外，其余都存在与作为主体的人物不相协调的毛病，制作格斗游戏无论何时都不能忘记以人为本，舍人求景是本末倒置的错误做法，这也就是SEGA在移植PS2版VF4时宁可将人物做得有些夸张也不愿将有限的机能浪费在别的上面的原因。

在游戏的整个过程我经常做的惟一举动就是冷笑和摇头，看到那些过分夸张变形的招数除了反感还有一点点疑问，这是一种新类型的游戏吗？

——苏州　张惜春

角色：7	操作性：8
画面：9	创意：6
音乐：7.5	移植度：——
情节：7	总评价：7.5
游戏时间：应该不会超过3小时	

从次世代开始的FF人设

最终幻想人设杂谈



星尘大海：见解相当独到的一篇最终幻想同人作品啊，作者可是一位游戏MM哦，以后也请多多捧场了 。

文学作品中不乏一战成名的英雄，若要在游戏界的人设作者中评选和此种英雄最接近的人物，应该非FF的野村哲也先生莫属，接手FF之前，没有人知道他的名字，但在最近一次由玩家票选的评比中，他已经带上了最受欢迎人设作者的桂冠。

FF，这位大明星早已被各路记者、玩家、评论家研究了个通通透透，再说什么都有瓜田李下之嫌。若将话题固定到人设上，相信大家第一时间想到的应是他的前任天野喜孝大师。大师的设计风格统一中又根据各代特点做了适当的变化，让我们一看到那样的插画,就会很自然的——“哦，这是FF！”。FF的辉煌,天野立下了汗马功劳。但对于野村而言，有个太有名的前任是种不幸，对于SQUARE来说，换人设兴许还不算太大的风险，但是将这个重担交予野村却无异于赌博,当初的野村不仅没有名气，就连绘画风格也只是初具其形，经历了VI代空前辉煌的FF将在次时代初试啼声,广大爱好者能否接受人物形象的巨大转变？在剧情的强大冲击下，他的人物会不会被因为没有足够的魅力而被情节吞没？面对种种疑问，野村只是默默作画。



FFVII成功了，在这部传世佳作中，栩栩如生的人物让人印象深刻。特别男主角克劳德。首先，他是穿女装的。如果这个说法吓了你一跳的话，就不妨从当年的时尚来分析，高领无袖针织衫这种东西，在国际流行舞台上已多次出现，但是它一直是作为女装，尤其是高雅知识女性的代表，直到97年中才由VERSACE和PRADA两大品牌推出改良后的男装款型，不过都没有太大成功，市场仍然将它作为一种补充性的服装款式，长袖和背心的款式才是男性针织市场的主流。野村的勇气和对时尚的敏锐触觉让人佩服，也许在中性化大行其道的今天看来这不算什么，但在游戏发售之时，那可还是地道的女装啊。不过野村的勇气没有能够进行到底，为了冲淡女装的印象，他把衣服的颜色定成深蓝和黑色之间的深色（实际游戏中为了便于区分前景和后景，将之设定成了更明亮些的蓝紫色），和下半身的色彩成为一体。这关于女装的表达也许可以用来暗示克劳德内心的软弱。巨大的刀为之后的FF打造了“官方武器”的标准。另外，为了配合系统“镶嵌魔石”的主题，在武器和手腕上的饰物中还设计了很多圆孔。发型应说是克劳德笑傲江湖的绝技之一，之前在重量级作品中像克劳德这般大开大放的男主角还真没有，为搏出位，设计者也不得不搞点噱头。

萨非罗斯作为男主角的相对面，就形象而言，很明显野村要设计一位“酷而优雅”的男性，优雅好办些，但“酷”在当时尚无标准，提起“酷”，脑袋里还是70年代朋克仔的形象，与优雅毫不沾边，要将此两种反差巨大的风格融入一个人物身上，真是难煞新人野村。还好基本原则不变——对比中的和谐，于是选择了最单调也最丰富的黑白两色，然后将传统的配色颠倒，白发黑衣青年的形象深入人心。更重要的是，从这里开始，白发青年几乎成为“酷”的代言人，以前认为白头发是病态的观点彻底落伍，游戏病人终登大雅之堂。

从那时开始，把野村和天野拿来比较的做法就一直没有停止过，结果显而易见，天野的东西比野村高明太多，最强力的体现就是天野的设计不受流行的左右并能保持自己一贯的风格，看他的原稿，能强烈感受到在其个人风格之下，融入了角色的灵魂。而野村在这两点上就远不能及了，他总是随着时尚摇摆，不过能将流行融入角色中也是不错的本领。但是，致命缺点在于他的风格不稳定，在FFVII时代，他的风格尚未成型，到VIII时已经成熟，但是在X中,他又改变成美式风味较浓重的画法,让人有点无所适从。这或许也从一个方面表明他有不断的进取心,总在试图突破自己，毕竟他还不急着成为一位大师，尚在对自我风格的摸索中。

FFVIII的剧情编得四面漏风，斯考尔头发乱了，不过帅哥不梳头也能当万人迷就不能不说是设计者的本事了。公正地说，角色的设计非常优秀，完全突破了众多游戏的既有模式，让人茅塞顿开——原来游戏主角还可以这么做。在这一代中，几乎所有人物的服装都是我们在现实中可以找到并穿着的，野村用这些东西进行有机组合，再加些原创的小饰物，就可以用到一部幻想的RPG中，这点可以说是此游戏人设中最精彩的部分。我们总是说创新，创新就在日常生活中，勇者着轻便盔甲,魔法师穿长袍早已是老皇历,优秀的设计师总在常规之外。事实也证明，通过FFVIII，野村成为了游戏界人设的NO。1。



很多时候，艺术和商业就像一对怨偶，互相抱怨，却还得捆在一起生活。而且现在家庭暴力时有发生，商业往往会革了艺术的命，天野当初的下课就是因为SQUARE想让作品打入国际，又怕大师诡异的风格老外消化不了，才换了人，真不知道当初野村这根钢丝要走掉下去了怎么办。



接下来的事情发展有点出人预料，也许是为了证明自己良心不死，没有忘本，SQUARE又在续作中请出天野，不过……相信看过大师原画的玩家都会在游戏发售后大跌眼镜——两者的差别实在不只是一两点，天野的原画保留了他一贯飘逸的风格，但是游戏画面中的人物，怎么看也像出自野村手笔的童话书。合作？天野是一台老式留声机，而野村更像个MP3播放器，想让他们同唱一首歌？天方夜谭。

天野的人设很优美，但现在随着技术的进步，已经不可能将游戏中的人物和平面上的设定分割开来，我们看见的人物形象就要带到游戏中去冒险，这点通过FFX的尝试已经初获成功，游戏中对人物很多细致的刻画让我们真正第一次看到了人设的魅力，这种强烈的认同感让我们甚至更愿意看游戏中的人物而不太注意原画上是什么样，这也注定了天野的设计必然要逐渐淡出这个系列甚至是整个游戏人设领域。飘逸的风格很漂亮，但是一旦动起来呢？也要那么飘飘然的吗？一旦对他笔下的人物有细致的面部描写呢？看过大师作品的朋友都应该知道天野的人物，面相是不怎么好看的，有的时候甚至有点不成人形，那该怎么办？用卡通风格也许可以解决，但那还是FF吗？一直凭优秀的技术力站在时代前沿的FF不会允许那样的退化，这不仅和FF系列追求更高真实感的整体思路相悖，大师也必不承认自己的作品沦为“卡通”，那亦不是我们愿意看到的。也许野村是不错的选择，经过这么多的磨练，他已经成熟到可以为FF撑起一片天，可惜现在连他也有淡出人设领域的意向……

FFI II也移植到PS上了，CG做得极漂亮，但是从那样的人物身上只能看见日本视觉系歌手的影子，天野曾经作人设的独特感觉已经荡然无存了。恍然间，又回忆起古老的FC，古老的FF1、II，在那个游戏画面和人设，原画完全分离的时代，我们享受着双重美丽，但是现在，却要被统一在一个标准下，这到底是技术带来的进化还是退化呢？

一个明星游戏系列要在万众期待的压力中不走弯路是很困难的事，至今FF还没有太大失误，而追求更高真实感的同时保持惟美的人设思路也是大势所趋，现在看来算是成功，也还有很大的发展空间，未来会怎样？我们无从猜测，也不敢妄下断言，吉田先生在FFXII中能否延续两位前辈的成功，在他之后又会由哪位来续写这里的辉煌？不管怎样，只愿FF优美的人物形象永远闪耀在游戏璀璨的天空中。

文／Lavina



横行霸道综合症

一日，我正在家吃晚饭时，听到电视中正在报道美国近日的又一起校园枪击案，据悉该少年的犯罪动机是与我们经常玩的游戏有关。

天啊！又是一个与游戏有关的反面教材，难道真是游戏惹得祸？我心里极其忿忿不平，总觉得这是给游戏扣帽子，我玩了十来年的游戏从来也没有因此犯过什么错误啊？

过后我也渐渐淡忘了此事，又继续着我那漫长的游戏生涯不知疲惫，一日从BOSS那儿入手一款久闻大名的游戏——“GTA3”。听说发售第一天在美国本土就卖了个一百多万份，游戏让人上手很快，故事内容基本都是以黑社会为主线，各项任务难易不同，但很紧凑，由于游戏的高自由度，所以你的想象力可以被充分地发挥，可以使用杀人、抢劫等等暴力手段，只要是你够变态马路上的任何车跟人你都可以毁灭他们。

想知道黑社会有多黑吗（笑）？就来玩玩这游戏吧！可以给你一个认识和实习的机会（开玩笑的……）。黑社会交给你的任务基本可以与现在的“基地组织”工作相提并论了，如暗杀、抢银行、劫狱等等，在你开始执行任务的同时还要培养你自己与警察周旋的能力，真不知在现在世界反恐的大趋势下，还能做出这种游戏来，嗯！可能与拉登也有关系吧！(笑……)总之在这个游戏营造的世界中，你可以不去遵守法律，可以不受道德约束，可以不为自己的人身安全考虑，而去横冲直撞，连警察都成为枪靶子了你还有什么怕的吗？后来听说这个游戏还有一个名字叫“横行霸道”，我觉得还是这个名字更贴切，这是美国人的一贯风格，而这款游戏也是欧美游戏的代表。

虽然这游戏的制作理念比较另类，甚至说变态，但后来碰到了几位要好的玩友，一侃起来啊！居然大家现在都在忙“横行霸道”呢！说起感受时让我吃了一惊，原来大家都疾上了一种叫“横行霸道综合症”的病，症状表现大体为1.对现实中马路上的车都不由自主靠近，尤其是好车，说白了就是按X键然后占为己有。2.总幻想着自己与警察叔叔开开玩笑。3.开车时总冒出一个念头，撞两下没什么啊！不就是损点血吗（现在想起都后怕，那时开车老走神）！4.被很强的自制力控制着，没有对路上看不顺眼的行人施暴。5.黑社会生活好刺激呀！

结论得出，看来游戏中的暴力元素起了化学反应，它可以诱导人犯罪，这不由得让我想起那天看的美国校园枪击案的报道，就是游戏惹得祸，但确切地说是暴力犯罪游戏惹得祸，我是一个成年人，不能说成熟但却有一定的自制能力，能辩别是非，如果是我们的花朵呢？青少年儿童自制能力差，少年犯罪率年年攀升，这是公认的，我们应该警惕一下了，记得一位心理学家说过，每个人都有深藏于内心的恶罪念头，而这款游戏的制作理念恰恰起到心理暗示的作用，难怪此游戏在澳洲被禁止发售呢！发人深思呀！看来游戏这个独特的产业真是路漫漫其修远兮。

也许是我多想了，最好是我多想了，但如果你也疾有“横行霸道综合症”，那么我给你一个药方——《牧场物语》加《风之克罗诺亚》加《我的暑假》，然后用温水服下。



电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast Playstation Playstation2 NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY GAME BOY ADVANCE Wonderswan

天语：VF4EVO就快发售PS2版了，心里莫名地激动。原装摇杆的钱通过变卖GBA已经搞定了，谢谢大家。其实想来也难以练成，但还是要准备得充足些。有了摇杆如果再不苦练，就说明俺是“伪非VF迷”了。（笑）

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
2月13日	**武装生存者4 生化英雄不死**	GUNSURVIVOR4 BIOHAZARD HEROS NEVER DIE	STG	CAPCOM
2月20日	**F1 2002**	FORMULA ONE2002	RAC	SCEJ
2月27日	Iris	Iris	AVG	KID
2月27日	**街道BATTLE**	～街道バトル～日光・榛名・六甲・箱根～	RAC	元气
2月27日	**樱大战～热血青春**	サクラ大战～热き血潮に	AVG	SEGA
2月27日	**人面鱼**	シーマン～禁断のペット～	SLG	D3
2月27日	**真・三国无双3**	真・三国无双3	ACT	KOEI
2月27日	SIMPLE2000系列之6～爱★向上	SIMPLE 2000シリーズアルティメットVOL.6 ラブ★アッパ	SPG	D3
2月27日	SIMPLE2000系列之21～少女模拟RPG	SIMPLE 2000シリーズVOL.21 THE美少女シミュレーションRPG～MoonLightTale～	RPG	D3
2月27日	**星海传说・时间尽头**	スターオーシャンTill the End of Time	RPG	ENIX
2月27日	大正异闻录	大正もののけ异闻录	SRPG	GUST
2月27日	时空侵略者	タイムスプリッター～时空侵略者～	STG	IDOS
2月27日	公车登陆	バスランティング3	SPG	SAMMY
2月27日	流行音乐POP MUSIC	ポップンミュージックベストヒッツ！	ACT	KONAMI
2月27日	**摩托GP3**	MotoGP3	SPG	NAMCO
2月27日	游星物体X第二章	游星からの物体X episode II	ACT	KONAMI
2月	守护天使	Guardian Angel	AVG	Polyster
		PLAYSTATION		
2月20日	王子1.5级～王子球	王子さまLv1.5～王子さまのたまご	ETC	KID
2月20日	紫炎龙	Major Wave シリーズ アーケードヒッツ 紫炎龙	STG	未明
2月27日	天使之尾	天使のしっぽ	AVG	BANDAI
		NINTENDO GAMECUBE		
2月20日	滑雪板进化版	Evolution Snowboarding	SPG	KONAMI
2月27日	超级泡泡龙・全明星	スーパーパズルボブル オールスターズ	PUZ	TAITO
2月28日	**银河战士**	メトロイドプライム	FPS	任天堂
		XBOX		
2月6日	零	FATAL FLAME Xbox	AVG	TECMO
2月13日	蜘蛛侠	SPIDER--MAN	ACT	CAPCOM
2月27日	**Muzzle Flash**	Muzzle Flash	ACT	VICTOR
		GAMEBOY ADVANCE		
2月13日	指环王～双塔	ロード.オブ.ザ.リング～二つの塔～	未定	EA
2月13日	迪斯尼体育：Moto Cross	ディズニースポーツ：モトクロス	SPG	KONAMI
2月14日	**最终幻想战略版ADVANCE**	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス	SRPG	SQUARE
2月17日	战国革命外传	战国革命外传	RPG	KONAMI
2月20日	网球王子2003之酷蓝版	テニスの王子样2003 COOLBLUE	SPG	KONAMI
2月20日	网球王子2003之流红版	テニスの王子样2003 PASSINRED	SPG	KONAMI

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



VOL.9 两只白痴的卷头寄语……

K 1 在开课之前先说件事，原来与我搭档的星川明人因某些私人原因这期停课一节，所以这期将暂时改由另一位"天河明人"与我一起主持这个栏目。

天河 就是这样，请各位读者多关照。

K 1 那家伙离开后咱们终于可以暂时摆脱白痴的头衔改叫菜鸟了，不过有点冷清了呢，明人君走了……

天河 走……走了！？

K 1 哦……不是，应该是明人君不在了……

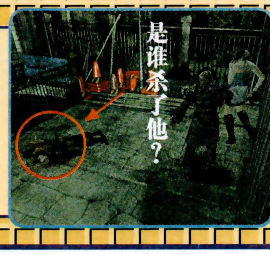
天河 不在了！？

K 1 也不对？那就是明人君离开了我们……

天河 你！

K 1 或者是永远活在我们心中……

天河 ……也许你还是应该保留白痴的头衔更好些。



初级玩家必看
初级日语攻略

两只白痴的初级日语教堂



天河 讲课之前先作个自我介绍吧，みなさん、こんにちは，俺は天河明人と申します，これからよろしく頼みます。

K 1 这个我就不用解释了吧，相信大家都能明白的。那就开始讲课吧，这次要讲的是上次课的内容延续。

天河 对了，上次课你们讲的好像是数字？那这次要讲什么了？

K 1 这次要讲的是时间的表示方法，就是"年、月、周、日、时、分"……

天河 明白了，那我先来讲时与分吧，比如说有人问"今（いま） 何时（なんじ）ですか？"就是问现在几点了，就说现在是下午3点30分吧，回答"午后（ごご）3时（さんじ）30分（さんじっぷん）です"即可，或者回答"午后3时半（さんじはん）です"也可以。

K 1 在说"～时（～じ）"的时候，要注意4点、7点与9点分别是よじ、しちじ、くじ，其余表达方式不变，再配合"午前（ごぜん）"与"午后"即可表达出大概的时间，通常来讲中午12点之前用"午前"，之后则要用"午后"。

天河 要表达"～分（～ふん）"的话则有点麻烦，因为有一些还要变成半浊音，比如1分、3分、4分、6分、8分、10分的读法分别是いっぷん、さんぷん、よんぷん、ろっぷん、はっぷん、じっぷん。其实如果嫌麻烦的话，也有一种简单方法，就是只要记住5分与10分的发音即可，然后在前边加点数字，比如说5分、15分、25分……就是ごふん、じゅうごふん、にじゅうごふん……以此类推，10分、20分、30分……就是じっぷん、にじっぷん、さんじっぷん……以此类推，这样记住这些就已经足够日常用的了。

K 1 噢……原来还可以这样记，我得记在本子上……

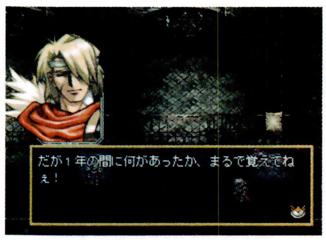
天河 喂喂……你是教课的还是听课的？

K 1 あっ……あのな……その……それは……日语在哪里都可以学习……对对，在哪里都能学习的，哈哈哈哈……

天河 ……真的没问题吗？

K 1 好！接下来讲年月周日。首先"～年（ねん）"比较简单，只要记住4年与7年分别是よねん、ななねん，其余的就全都好办。看看右边这张图上的对白"1年の间に"这部分，就是"在这一年里"的意思。至于年份嘛……就说今年吧，今年是2003年，就读作にせんさんねん，可不能按咱们汉语的习惯读成"にゼロゼロさんねん"。

天河 在说"～月（がつ）"的时候，则要记住4月、7月与9月分别是しがつ、しちがつ、くがつ，另外这只能表示时间，还不能表示期间，要想表达几个月的期间的话，则要在数字与月之间加上が或者ヶ，比如二ヶ月表示两个月，五が月就是五个月。至于表示几周的"～周间（しゅうかん）"，一周、八周与十周则要单记，分别是いっしゅうかん、はっしゅうかん、じっしゅ



うかん，不过日常用语中恐怕用不到ごしゅうかん以上吧……

K 1 最后就是日了，这个也比较麻烦，从1日到10日，还有14日、20日、24日都是特殊读法，1日至10日是ついたち、ふつか、みっか、よっか、いつか、むいか、なのか、ようか、ここのか、とおか。而14日、20日、24日则是じゅうよっか、はつか、にじゅうよっか，除了ついたち外，其它词语都既可表示日期又可表示期间，一天的期间表示则是いちにち。

天河 好了，接下来复习一下吧？呃……1月（いちがつ）1日（ついたち）は元旦です，1月31日は大みそかです，2月（にがつ）1日は春节です……

K 1 在中国是按阴历过春节，而在日本则是按照阳历过新年呢，叫做"お正月"。说起日本的新年来啊，那可是有很多东西可说呢，比如说……

天河 好了，今天的课就上到这里，各位读者下期见～

K 1 什么！？……喂！让我说完啊……哎～不要拉我脖子走，我不能呼吸了……

两只白痴的日语常识

K 1&天河 あけましておめでとうございます。

天河 这一句就是过年时的问候语了，过年时无论是遇到熟人还是给朋友写贺年片时都会用到。

K 1 大家看到这期杂志时春节可能已过，所以就算是向大家拜个晚年吧。

天河 说到这个"おめでとう"，简单地讲就是"祝贺"的意思，后面加上"ございます"表示尊敬。

K 1 这个词组广泛用于各种喜庆喜事等等的场合，比如结婚、升学、找到工作、过生日等等。

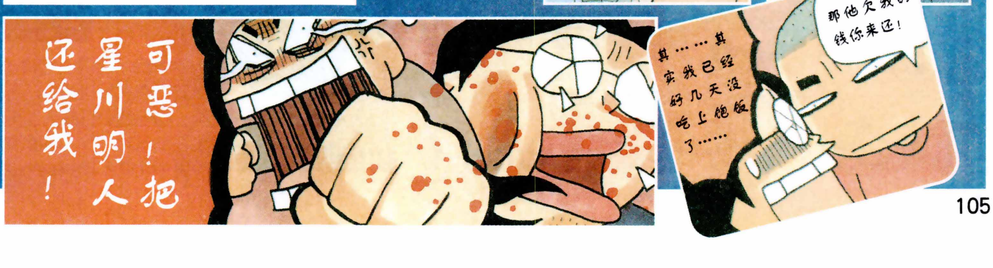
天河 比如说当年K1拼死买到了ＤＣ《我的女神》限定版时，我对他说："おめでとう"；但他也因此几个月都在吃泡面，我也说："おめでとう"。

K 1 你……你到底在祝贺什么！？

两只白痴的廉价字典

- ◆ こんにちは：您好（白天问候语）
- ◆ これから：此后、从今以后
- ◆ 頼（たの）む：请求、委托、依靠
- ◆ ゼロ：零
- ◆ 元旦（がんたん）：元旦
- ◆ 新历（しんれき）：阳历
- ◆ 旧历（きゅうれき）：阴历
- ◆ 大（おお）みそか：除夕、大年三十儿
- ◆ お正月（しょうがつ）：新年
- ◆ 春节（しゅんせつ）：春节





流行巴士GO!

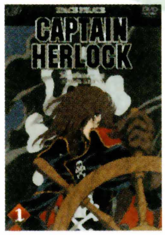
ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品



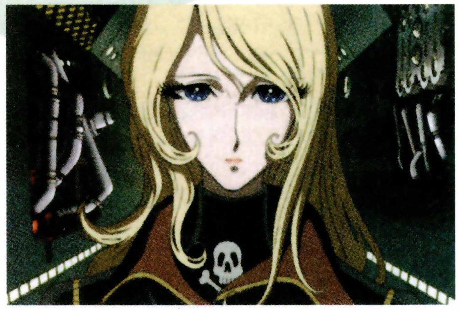
↑谣传已经死去的哈洛克原来仍然活着！阿卡迪亚号的船员再度集结在一起展开他们的宇宙之旅。

曾创作过《宇宙战舰大和号》、《银河铁道999》等数部巨作并获得众多FANS支持的松本零士的顶级动画作品《宇宙海贼哈洛克》，时隔25年终于再度复活。共计13卷的DVD现已开始陆续发售。而且这次的创作阵容也是超级豪华，由一手指导《大都会》的林太郎和制作《PERFECT BLUE》的村井老师两位重量级人物助阵。驾驶着阿卡迪亚号冷酷无情的海盗们的旅行再度开始！

哈洛克在25年后的今天再度复活



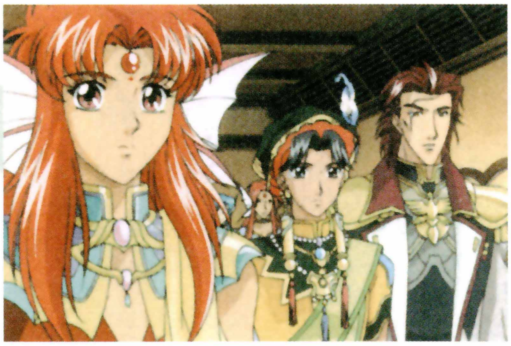
●原作／松本零士●监督／林太郎●人设.总作画监督／结城信辉●声优／山田寺一 关智一



→全部共13集，以每月一集的速度陆续推出，而且这次推出的版本还附赠原创的防水手表一只！

安琪莉可 集合来自圣地的爱

在游戏、书籍、CD、广播剧等各个领域广获好评，拥有众多女性FANS的《安琪莉可》系列OVA第2弹发售！大财团的股东查理带到圣地的宝石引起了一阵骚动，这块宝石到底隐藏着怎样的秘密……本次发售的DVD套装还同时收录了与作品内容相关的人物画集和设定资料集。



←该DVD收录了由罗加莉特别绘制的插图集。

『安琪莉可』的DVD套装上市





●原作／由罗绘里●人设／林明美 川乌惠子●声优／速水奖 盐泽兼人

↑通过选择菜单和章节，可以看到设定资料集和人物画集。

超重神GRAVION 1 初回限定版

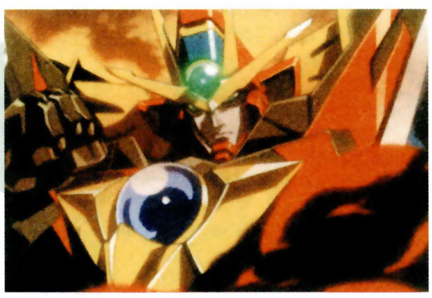


●监督／大张正己●脚本／志茂文彦●人设／高冈淳一●声优／玲村健一 池泽春菜 浅川悠



↑本次的限定版附送了GRAVION机体的手办，其它机体的手办亦将陆续随盘附送。

守护地球的六个少男少女



←本作的机械人设计由曾负责《机动战士高达》的大河原邦男担任。

2002年12月于富士电视台结束播出的人气动画再度以DVD为载体登场了。由大张正己首次担任监督，加上独特的动画制作技术和知名剧作家志茂文言的助阵，这部超级机械人动画成为风靡一时的话题之作也是势在必行的。故事发生在公元2041年，神秘军团塞拉拜亚开始对地球进行猛烈的进攻，6位勇敢的少男少女操纵着合体战斗机械人GRAVION与塞拉芭亚展开了殊死的战斗。

机动战士高达 MOBILE



横纵版皆有，再加上魄力十足充满爆炸力的画面！高达FANS们可不错过！



机动战士 ガンダム Mobile Operation J

曾紧紧抓住FANS们的心的高达名场面，再次变身为游戏登场了！该游戏共包括了9部高达，不管是从模拟效果上还是从战斗场面上，都将再次带你领略那一幕幕令人怀念的高达著名场面。

再现令人感动的场面
面对强大的敌人高达展开了反击



游戏铃声DIY

塞尔达传说—时之笛

——商店曲——

MOTOROLA

说明：3(4)=按手机3键4次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

5(3)↓	3(3)↓	3(6)↓	3(4)↓	7(3)↓	5(6)↓
3(7)↓	5(8)↓	5(10)↓	3(11)↓	8(13)↓	4(19)↓
3(19)↓	3(19)↓	3(2)↓	3(2)↓	6(3)↓	3(19)↓
3(3)↓	3(3)↓	3(2)↓	3(2)↓	3(19)↓	3(19)↓
4(1)↓	3(1)↓	3(1)↓	3(2)↓	3(2)↓	8(3)↓
3(3)↓	3(2)↓	3(2)↓	3(2)#↓	3(2)#↓	4(1)↓
3(1)↓	3(1)↓	3(2)↓	3(2)↓	8(3)↓	3(1)↓
3(3)↓	3(3)↓	3(2)↓	3(1)↓	5(19)↓	3(19)↓
5(19)↓	3(19)↓	3(19)↓	8(19)↓	3(7)↓	3(6)↓
3(5)↓	6(4)↓	6(7)↓	7(9)↓	5(9)↓	5(4)↓
6(5)↓	6(7)↓	7(10)↓	3(10)↓	3(9)↓	3(9)#↓
6(8)↓	6(9)↓	7(10)↓	3(4)↓	3(4)↓	3(5)↓
3(6)↓	6(5)↓	7(7)			

ALCATEL

说明：8(2)=按手机8键2次

适用机型：OT310 OT511 OT512…

5	*	5	*	8(2)	2	*	8(2)
4	*	8(2)	5	*	8(1)	2	*
1	*	8(2)	7	5	4	8(2)	2
8(1)	2	1	*	8(2)	1	*	8(2)
1	*	8(2)	6	8(2)	6	8(2)	5
5	8(2)	1	*	8(2)	5	8(2)	5
8(2)	6	8(2)	6	8(2)	1	*	8(2)
1	*	8(2)	7	8(2)	7	8(2)	7
8(2)	6	8(2)	6	8(2)	5	8(1)	5
5	8(2)	6	8(2)	6	8(2)	6	8(2)
#	6	8(2)	#	7	8(2)	7	8(2)
7	8(2)	6	8(2)	6	8(2)	5	8(1)
5	7	8(2)	5	8(2)	5	8(2)	6
8(2)	7	8(2)	1	*	1	*	8(2)
1	*	1	*	8(2)	1	*	8(2)
1	*	8(1)	1	*	1	*	8(2)
2	*	8(2)	3	*	8(2)	4	*
4	*	8(2)	1	*	1	*	8(2)
6	8(1)	6	4	*	3	*	3*
8(2)	1	*	1	*	8(2)	5	8(1)
5	8(2)	6	8(2)	6	8(2)	#	7
7	8(2)	6	6	8(2)	5	8(1)	4*
8(2)	4	*	8(2)	3	*	8(2)	2*
8(2)	3	*	3	*	8(2)	1	*

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2＝按9键2次 *2＝按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

5	*	5	8	2	4	5	9*2	28
1	8	7	9	*2	5	4	8	2+
9*2	1+	8	*2	1	1	6	*2	6
5+	9	1	8	*	5	*2	5	66
1	*	1	7+	*2	7	7	6	6
5+	9*2	5	8*2	6	6	6	#	6#
7+	7	7	6 6	5+	9*2	7	8*2	55
6	7	1	9	*	1	8	1	91
8	1	1+	9*2	1	8	*	2	3
4+	9	1+	6	9	*2	6	8	4 *
3+	1+	5	9	*2	5	8*2	6	6#
7+	9	6+	5	9	4	8*2	*	43
2	3+	9	1	9				

SONY

说明：*(5)=按*键5次
J＝按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28 …

5	*	5	*(5)	2	*(5)	4	*(5)	5	*(2)
2	*	1	*(5)	7	7	7	*	5	5
5	*	4	4	4	*(5)	2	2	2	*(2)
1	1	*(5)	1	1	*(5)	1	1	*(5)	6
*(5)	6	*(5)	5	*	1	1	*(5)	5	*(5)
5	*(5)	6	*(5)	6	*(5)	1	1	*(5)	1
1	*(5)	7	*(5)	7	*(5)	7	*(5)	6	*(5)
6	*(5)	5	*(2)	5	*(5)	6	*(5)	6	*(5)
6	#	*(5)	6	#	*(5)	7	*(5)	7	*(5)
7	*(5)	6	*(5)	6	*(5)	5	*(2)	7	*(5)
5	*(5)	5	*(5)	6	*(5)	7	*(5)	1	1
*	1	1	*(5)	1	1	*	1	1	*(5)
1	1	*(5)	1	1	*(2)	1	*(5)	2	*(5)
3	*(5)	4	*	1	*	6	6	6	*(2)
6	6	6	*	4	*	3	*	1	*
5	5	5	*(2)	5	5	5	*(5)	6	6
6	*(5)	6	6	6	#	*(5)	7	7	7
*	6	6	6	*	5	5	5	*(2)	4
*(5)	4	*(5)	3	*(5)	2	*(5)	3	*	1
*(2)									

SIEMENS

说明：+(—)=按上（下）侧键

适用机型：3568i 3618 6618 6688 …

5	+	5	0	0	2	4	5	8	8
8	8	2	0	0	1	0	0	7	8
8	-	5	4	0	0	2	8	8	8
8	8	1	0	++	1	0	1	6	-
6	5	8	8	8	1	0	0	0	+
5	-	5	6	6	1	+	1	7	-
7	0	7	6	6	5	8	8	8	8
8	5	0	0	0	0	0	6	6	6
*	6	7	7	0	7	6	6	5	8
8	8	8	8	7	0	0	0	0	0
5	5	6	7	1	8	8	+	1	0
0	1	8	8	1	0	0	1	1	8
8	8	8	8	1	0	0	+	2	3
4	8	8	8	1	6	8	-	6	0
0	4	+	3	1	5	8	-	5	0
0	0	0	6	6	*	7	8	8	8
6	5	8	4	0	0	0	0	+	4
3	2	3	8	8	8	1	8		

MOTOROLA

适用机型：V60 V66 V70 …

11	4	00	4	0	3	0	333	0
4	00	4	00	3	00	222	0	1
22	00	4	00	333	0	3	00	3
00	111	222	0	222	0	222	0	11
2	0	2	0	4	00	111	222	0
11	4	0	4	0	2	0	2	0
111	222	0	222	0	11	22	0	22
0	22	0	2	0	2	0	4	00
4	00 4	0	2	0	2	0	2	7
0	2	7	0	22	0	22	0	22
0	2	0	2	0	4	00	4 00	22
0	4	0	4	0	2	0	22	0
111	222	00	222	0	222	00	222	0
222	0	222	00	222	00	11	222	0
3	0	33	0	333	00	222	00	1
2	00	2	00	2	00	11	333	00
33	00	222	00	1	4	00	4	00
4	0 2	0	2	7	0	22	00	2
00	4	00	4	00	11	333	0	333
0	33	0	3	0	33	00	222	00
222	00							

※以上乐曲的节奏请自行调节至合适的速度。

■责编/宇部

第5回



龙哥热线 SGGG

希望能够掀起GGB热和VF热，大家再也不要把时间浪费在无聊的游戏上了。天语打了TECMO“沙滩排球X”，感觉和DOA一样，游戏手感玩得，角色之扭捏看不得。



图文攻略



★天师：我是河南的一位女玩家。在电软里像发现不明飞行物般找到了(uni41@sohu.com)。看了“科普之声”，很不错的。

我在1月份买了台GBA，老板说是元旦优惠。于是660块从我的兜里跑到了老板的口袋(价格？)。怎么样把屏幕有气泡的问题解决呢——我的GBA上面贴了层保护膜……

我想叫那个每期必买每期必寄电软回函但一次也没中奖、在电软上有他名字的人(我的表哥)：)能看到我哦！——

说起以前的我，根本不知道电玩是什么样子的。直到表哥拿回家的第一个8位电视游戏，从那以后我可能就迷上了电玩了。也许是表哥的带领吧，开始只是为了和表哥竞赛，没想到后来竟然就迷上了……

记得我上次和几个女同学去街机厅里玩游戏(都是被我拉来的)。众人的眼光像看稀世动物一样看着我们三个。我开始没太在意，我很喜欢格斗游戏，所以在一台拳皇2000边坐了下来。我的姐妹也忙坐下来看我打。但是没过多久旁边已经聚集了为数不少的人了。竟然有个男孩子要和我对打。我想谁怕谁啊？怎么说我也是我老哥的关门弟子啊！没过多少分钟。在我的招数下，男孩甘败下风灰溜溜的走了。我的姐妹用不一样的眼神看着我：)不过多长的时间就有4、5个人和我比试 结果嘛……当然我胜出了。我心里很是高兴，一看表，呀，快上晚课了。一回头，我的姐妹哪去了？天啊，把我一个人扔在这里了。我走出人群才找到她们——原来跑出去买东西吃去了，还说"我们以为你要坐到天黑透了才走呢"。

唉，好像不知不觉已经说了很多了，感觉比写信强，写信最起码废纸。

（河南漯河　叶子镨）



雨中排大队(DOAX)



日立、JVC、松下最强！

我国领导人去年参观日本九州富士通日立等离子工厂。FHP的PDP占有率日本第一(35%)，产量则世界第一（月制板4万块↑）。





金賞

ジャンル	ブランド	型番
DLPプロジェクター	YAMAHA	DPX-1000

銀賞

ジャンル	ブランド	型番
AVアンプ	DENON	AVC-A1SR
AVアンプ	PIONEER	VSA-AX10i-N
DLPプロジェクター	SHARP	XV-Z10000
HDD内蔵DVDレコーダー	MITSUBISHI	DVR-DS10000
HDD内蔵DVDレコーダー	PIONEER	DVR-77H
液晶プロジェクター	PANASONIC	TH-AE300
液晶プロジェクター	SONY	VPL-VW12HT
スピーカーシステム	JBL	Project K2 S5800
プラズマテレビ	HITACHI	W42-PDH3000
プラズマテレビ	PANASONIC	TH-42PX10
プラズマテレビ	VICTOR	PD-42DH3
ホームシアターシステム	BOSE	3・2・1

冲200连击



天师您好！

本人不才，“SC5·2”有了点小成绩便写成了攻略寄给您。主要针对200连击模式。我的水平嘛……这么说，我可以不看电视打穿此模式。本人下个月即去日本！所以想在离开“电软”前作些贡献。

还请将小弟的地址登上，帮找些真·游戏迷作朋友。最好是“SC5·2”和“飞空之舞”的Fans，我的“飞空之舞”已经以最高难度，全制约条件的情况穿版(不过好像还很菜？)。

如前人所述，200连击中1%—40%左右的问题同故事模式难度一致。故多练习即可打穿。而50%—60%的指令已经更换了指令音效。不过只是一些更为复杂的编排，也只是时间与耐心的问题。难点即是后面的60%—70%这组合。这里的指令音效A换成たはか（田中）、B换成了すずき(铃木)。由于是多音节调，故对节奏的识别起了很大的负面作用。更要命的是此处的指令速度奇快，节奏感好的人也容易被弄乱。所以极其难过。(笔者以5小时左右的累计时间攻下此模式，1/4的时间都搭在这了)。这里笔者的解决方法是用脚打节拍，而且出声，当音乐中的节奏混乱时，就完全靠脚延续下的节拍按键。这样可大大提高节奏的准确性。节奏准了，除下的还是交给时间。此法可通用于整个游戏，但打出的节奏要有一定稳定性与准确性方可使用。

如果过了70%，那就成功了一半。70%后的两组指令是小儿科。精力集中的话应一次通过。最后的90%—100%地于一些人来说，又是个难点。这均是由小指令循环而成的长指令。不好记忆。一般的方法是数小指令的个数。这虽简单，但实际操作容易顾此失彼，忽略了节奏，所以笔者建议按音乐的小节来记忆。也就是数小指令持续的小节数，这等于用节奏来记忆。当然不会忽略节奏了。过了此处即是二周目(笔者真不知道那些没穿过一周目的人如何知道有个二周目。)与故事模式相同，二周目只更改小部分指令。难度也有一定提升。不过如能穿一，便未怕二。只不过160%—170%处比一周目要难许多。还是那办法，无近路可走。过了这儿，200连击就是你的了。

最后说一种现象。由于长期打同一组指令。容易造成精力不集中，而出现令人拍痛大腿的错误(笔者一半的时间就是这么废掉的)。这也有一招对员。即眼盯手柄的操作，用耳朵听指令进行游戏。这样可迫使精力集中，还能顺便提升按键准确率。不过此招上级者向。以下为笔者战绩：

未玩前作的情况下（第一次游戏）二个半小时打穿故事模式一周目。二周目不续穿版。5小时左右击穿200连击，曾一次性将70%—160%左右的未知指令打穿。现可全程不看电视打穿200连击。祝玩友尽早穿版！

包打听&包回答&找朋友

★我很喜欢电软把一些“硬派游戏”钻研得热火朝天，也想一试身手。特别是GGB，既有梦美的速度感，又有HALO的FPS射击感，极想入手。可是小弟几乎催了半年的BOSS还是没有，真是无比苦恼。

小弟一同学的老爸说用东芝背投打机十分伤眼睛，而且有损屏幕，真假？他还向小弟推荐了一款852×480松下等离子，果然是棒极，但价格却……

小弟打了一年疯的，最高评价却只有“B”。停车最要命，小弟每次都是“倒档+刹车”，想请天师联系LYF达人具体说明一下“大甩尾+撞墙”。

湖北黄石NT26 <xxxheat@sohu.com>

★答GB“口袋银”：从前作主角所在镇向下走水路，来到一被火山岩浆所淹没的城市，此城的训练馆也迁到前作急冻鸟的所在地“双子岛”。从此城向右走水路入洞穴打倒训练馆首领得到徽章，则城完工。我是一名高达FAN，愿交朋友。

<black1217007@sohu.com>

★GBA迷 王小东：北京东城区五十四中高二（2）

★天师，小弟玩“口袋·红宝石”，打了第一个道馆后，到一个洞里边有两个人和两块石头在挡路，咋办？<hahabao666.student@sina.com>

★龙哥，听你侃了两年多了，从2000年开始，我是期期买电软。我是一名教师，也是十分关心家乡生产建设的市政协委员，我真诚希望我们这个文明社会能给游戏业一个健康的成长环境。成人需要精神生活，为什么不让孩子们玩玩游戏呢？

生命中不能承受的痛

2003年1月31号，是个好日子，因为明天就是喜气洋洋的年初一，可是我却怎么也提不起劲，相信有很多人都和我一样，或是更甚……



两年前的今天对于拥有DC的玩家来说是悲哀的日子，但作为一位世嘉迷，心情更是沉痛异常，DC的停产、世嘉的转型，事情就是发生的这么突然，快得我们来不及反应，我们熟悉的世嘉就这么走了，带着只来了两年多的DC就这么走了，像生命一样脆弱，像生命一般无奈。两年前的今天我从朋友的口中得知这个消息，当时的我沉默了，我不是一位铁杆世嘉迷，我更没有硬派、偏执的世嘉情结，我只是一名普通的玩家，一位喜欢世嘉和拥有DC的游戏迷，所以我选择沉默，因为当时的我还没有弄清楚那悸动心灵的震撼到底是痛还是乐。对许多人来说DC的停产与世嘉的转型并非坏事，甚至可以说是喜讯，因为换来的是低价的DC和跨平台的世嘉，同样的，站在世嘉迷的立场，能看见自己心爱的世嘉走出低谷也未必是坏事，尽管其中的阵痛令人难以忍受。

两年，就这样过去了两年，时间应该是治疗心灵创伤最好的药，该愈合的伤口都愈合了，但在世嘉铁杆——也只有在世嘉铁杆伤口处仍遗留下一道触目惊心的伤疤。就算痛楚已不再像当初那么强烈，但不经意的触碰仍然痛彻心扉，可是作为世嘉迷——铁杆的世嘉迷，这一切已经不再重要。

现在我们爱的世嘉又怎样了？体制上的转型已令财政渐渐步入正轨，那么我们应该欢愉地庆祝世嘉的转型成功了，可为什么心中那道伤疤又痛了起来？像两年前的那种痛……而眼前的世嘉好像也不尽一样了，或许转型也包括作风上的改变；或许在快饿死时，硬派和骨气已经不再重要；或许以后世嘉会再变回我们的世嘉。但……也许这么久以来都只是铁杆们的一厢情愿；也许世嘉在2001年3月16日下午15点47分的时候已经随我们敬爱的大川功先生随风而逝了；也许睡了两年的我应该是时候醒了……



2003年，同样的31号，在同一位朋友的口中知道，世嘉可能会再为DC做几个游戏这个消息。我再度沉默，但现在的我已经明白这悸动心灵的感觉是什么意思了。两年前的今天我的朋友下了一道让我沉睡两年的咒语，现在他来解咒了……我看了看我的DC，原来她不曾离去，我摸了摸胸口，没有一点受伤的痕迹。突然觉得阳光好刺眼，但照得人好舒服。明天应该是美好的一天，明年也会是快乐的一年！

谨以此文献给曾经受过伤的世嘉迷，和已逝的大川功先生……以及我心爱的蚊香。

后记：感谢天师、鸣和斌，是你们让我重新审视自己！

阳江 白乌鸦
E-MAIL：zyt297@yahoo.com
QQ：78994859

AM2街机麻将网络版实现全国互联对战！！



←清楚显示出对手所在城市。本作也有段位卡一类的设定，要用手机。

XBOX LIVE开拔！





完全对应网络的麻将？

↑世嘉麻雀四人打，现在风头也不小。大家看到的这个版本是最新的——完全网络版！！！因为是四打，玩家可以和日本其他地区的三个分属不同街机厅的玩家联机对战。CARD必须。



名将●这位大哥是名越稔洋

↑XBOX可以很方便的上网，名越先生鼎力支持。目前对我国玩家而言，SPIKEOUT是一款比较少见的街机ACT游戏，但是这款游戏已经向XBOX移植，并且对应X网络：XBOX LIVE。



名将●卡普空船水纪孝

↑在对XBOX LIVE的支持上，卡普空也放出了FTG“CAP VS SNK”。虽然三上君对NGC的支持，没有收到什么效果，但想想当初DC也得到了卡氏的大力支持，这是一脉相承。XBOX呢？

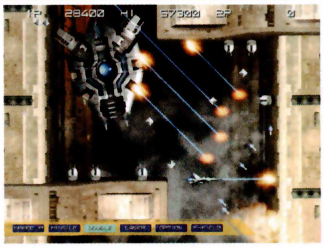


宇宙巡航机 5

ARC 厂商：KONAMI　发售日：2003年春
类型：STG　价格：未定　其他：——

人气射击游戏《宇宙巡航机》的最新作有消息了，前作1999年登场，时隔4年后，5代终于要在街机上登场了。从画面上看，继承了该系列的一贯风格。该系列的武器升级系统是KONAMI射击游戏的重要标志之一，同时背景音乐可以说是射击游戏中的绝对王者。这里需要提醒大家的是：**本系列和《沙罗曼蛇》是不同的两个系列**，决不能混为一谈。

射击游戏的元祖的高度进化形态

PROJECT GOTHAM RACING 2

XB 厂商：微软　发售日：2003年春
类型：RAC　价格：未定　其他：——

微软的《Project Gotham Racing》，这款被众多著名车商授权的赛车游戏一经推出就受到玩家一致好评，成为Xbox上少有的赛车大作。这次，新的二代将完全支持Xbox Live网络环境，增加各种新的赛道，如香港，苏格兰和爱丁堡等。



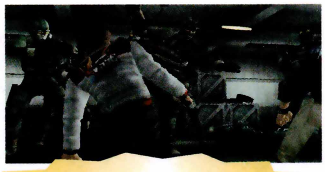


时间危机 3

ARC 厂商：NAMCO　发售日：2003年春
类型：STG　价格：未定　其他：——

街机上的人气光枪游戏要推出新作了，本系列最大的特点就在于踩踏板的闪避系统。前两作都在SONY系主机上推出了移植版本，并且都有对应的光枪发售，不知道本作会不会也推出一个“GUN CON 3”。本作很有可能与SEGA的《VR战警3》同时期发售，这回玩家去街机厅时可要好好选择一番了，相信街机版会给我们带来更大的乐趣。由于这次使用的基板是PS2的互换基版，所以PS2版随后就会推出，这样大家就都有的玩了，期待PS2版的推出，光枪入手准备。





光枪游戏大对决即将到来

HALO 2

XB 厂商：微软　发售日：2003年夏
类型：ACT　价格：未定　其他：——

家用机上的第一人称射击游戏最强作又放出了新的画面。全即时演算的画面看起来感觉非常好，不过这个游戏有些难度，不是一般人能挑战的，非重度游戏迷不要去挑战。这款游戏是家用机上第一人称射击游戏人的典范，玩过本作后其它同类型的游戏无师自通。



史上画面最强！




国际明星足球 3

PS2 厂商：KONAMI　发售日：2003年春
类型：SPG　价格：未定　其他：——

首先要说明的是，这是KCEO出品正统“实况足球”作品的最新美版，前几作都是先推出日版，这次的美版提前公布了。本作与WE系列的主要差别在于本作强调比赛细节的真实性，MASCAR在本游戏中最喜欢的事情就是从背后铲倒对方守门员然后被罚下场(这在WE里可是绝对没有的事情)。不过在足球场上的表现配合方面有一些欠缺。





越南勇士

XB

厂商：2150	发售日：未定	
类型：ACT	价格：未定	其他：–

这是一款类似《荣誉勋章》的第一人称射击游戏，MASCAR看过画面后大吃一惊，这可以说是目前此类游戏中画面最究极的了。游戏的主要场景是森林和草田，各种树叶、庄稼、草地都描绘得十分细致。游戏定于2004年推出，如此慢功出细活的作品想必不会让我们失望。







超细致的场景









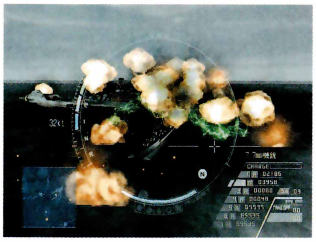
钢铁之咆哮 2

PS2

厂商：光荣	发售日：2003年春	
类型：SLG	价格：未定	其他：——

这是光荣公司的正统SLG新作，前作在PS2以及PC上反响一般，但续作有了很大的提高。游戏内容主要是指挥一支舰队在虚拟的未来世界作战，各种船体、武器的改装非常详细，海战的画面也是很有震撼力。PC版已经推出，MASCAR感觉确实不错。

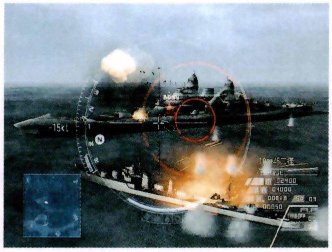




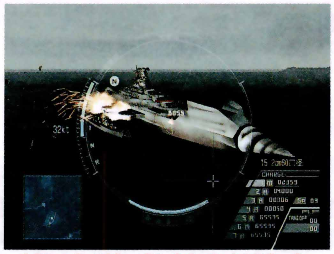


超激烈的海战画面









战略游戏的新形态

黑客帝国

PS2

厂商：EA	发售日：2003年春	
类型：ACT	价格：未定	其他：全机种制霸

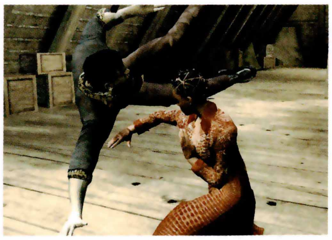
还记得《黑客帝国》这部经典的动作大片吗？游戏也要登场了，由于本作是三大主机同时推出，可能在画面上不会有特别惊人的表现（因为有PS2拖后腿）。不过到底是根据电影改编还是原创情节只有等发售才会知道吧。











↓在电影里，女主角的形象受欢迎程度要远远高于男主角。





↑整体风格很像CAPCOM即将在NGC上推出的《杀手7号》。



RPG幻想辞典

玄幻的RPG世界观

怪物指南 东洋篇

诸位RPG超级发烧友和喜欢刨根问底的GAME狂们，在RPG幻想世界中那些形形色色，稀奇古怪的神怪相信已经给大家留下了非常深的印象，想了解他们的来龙去脉吗？想知道他们的“国籍”、“祖谱”和“户籍”吗？现在我就带着大家将这些神神鬼鬼们一网打尽吧——请跟我进入幻想世界的空间（作升仙状）。

特征：

作为万恶之源。阿里曼在拜火教（祆教，明教？）中是众魔之首。阿里曼是纯粹的邪恶存在，没有固定的形态，有时会以蛇、年轻人等形象出现。他有着无知、破坏、混乱等特性，能创造出恶神和引发人间的死亡、疾病和丑恶现象，是发挥极至破坏之力与善之神アフラ・マズダ战斗的强大恶神。

名解：

波斯神话的文献中有很多关于阿里曼的记述。中期的波斯语中称其为アフレマン，ゾロアスタ 教中则一般称为アンラ・マンユ，ゾロアスタ－教后期的文献中还有ナ－グ・メ－ノ－グ的叫法。作为本来没有实体的万恶之源，尽管有众多化身，从概念上来说阿里曼并非怪物。

登场游戏说明：

由于仅仅作为抽象的“绝对的邪恶”而存在，好像与怪物的主题不太相应呢，他很少在游戏中出现形象。作为为数不多的例子之一、以丰富的想象力勇敢的使用了阿里曼形象的正是SQUARE的超级RPG——“最终幻想”系列。

·“最终幻想”系列：有着球状身体、独眼、血盆大口、蝙蝠般的翅膀，可以自由操纵死亡的强力怪物，与阿里曼的名字十分相符。但这一形象纯粹是该系列的独创。

起源：

在波斯神话、拜火教中作为世间一切邪恶的根源出现，与善之神アフラ・マズダ相对立。关于“没有实体”，在拜火教后期文献中有记述。特性是无知、不顾善之神的意志，进行着愚蠢的行为；以阿里曼为首的恶魔们没有明确的组织体系，则体现了其另一特性——混乱、无秩序。



[阿里曼] Ahriman

分类：神・神使

[舐垢] 垢なめ

分类：妖怪



特征：

红脸、长舌、每只脚上仅有一个趾头，外形类似人的妖怪，赤身裸体，皮肤也是红色。“舐垢”会在夜深人静时出现在澡堂里舔食污垢，但不会危害人类，其舔食污垢的场所也不会遭到损害。“舐垢”经常被用来作为浴桶是否打扫干净的证据，从能给人有益的教训这一点来说，在妖怪中也是十分罕见的呢（笑）。

名解：

会“舔食”的妖怪有很多种类，但名字中有“舐”的却很少。有一种名叫“舐天井”的妖怪，会舔天花板并留下污迹。还有属于其它类别的一种称为“尝女”的女怪，有时也会舔包括自己捉到的男人在内的各种各样的东西。但是“舐垢”应是舔食澡堂污垢的妖怪的专有名称。此外，由它派生出的怪物也十分少见。

登场游戏说明：

虽然在民间很有名，但由于无害，很少被作为怪物使用。只能举一些以“舔”为特征的怪物的例子。

·天外魔境ZIRIA：有种以红色舌头的河童形象出现的怪物，用长长的舌头进行攻击，颜色上感觉近似于“舐垢”。

·桃太郎传说系列：出现了吐着舌头、利用舔食动作封住敌人行动的怪物。

起源：

大约在江户时代开始出现，具体起源不明。既然它是“如果澡堂很脏就会在夜里出来舔食污垢”，可以推测是由于在江户时代以前浴桶还未流行开来的关系。再考虑到它的给人以教训的行动，大概与提醒人们注意澡堂的清洁与卫生的动机有关。至于为什么将其描绘成红色皮肤、一个脚趾，至今不明。总之，是罕见的无害怪物啊。



樱大战典藏纪念
电玩新势力特别版
3月上旬发售
樱花缤纷令你重温旧梦
精美制作给你永恒珍藏
樱大战MTV
全系列游戏绚烂展开
动画OVA倾情演译
TV动画、真人舞台剧
真人公演完全版全景再现
定价:15.00元
特别纪念版
双光盘120分钟大容量
全部中文字幕及专业解说
即日起接受邮购
邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款)
邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取



ISSN 1006-5032
05 >
9 771006 503000
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP
GAME SOFTWARE 2003年第5/6期 总第106期

电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.106
地址：北京6129信箱 邮编：100061
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

……袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价 8.4 元